año 4 / NÚMERO 42 /Agosto 2012

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - Vita TENDO DS - N3DS - PC



Resident Evil Chronicles HD

TES V Skyrim Dawnguard

Legend of Grimrock

Rhythm Thief

Gunlord



New Super Mario Bros. 2

Risen 2: Dark Waters

Orcs Must Die 2

Resident Evil 6

DESCÁRGANOS GRATIS

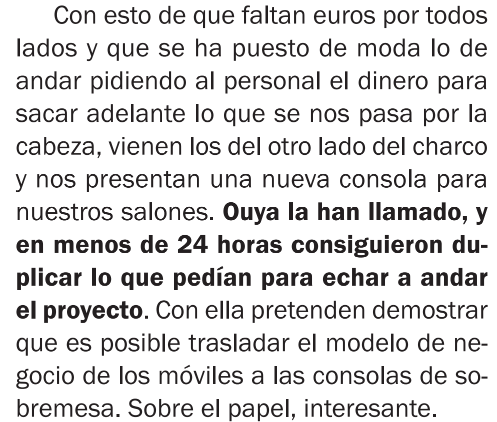


editorial

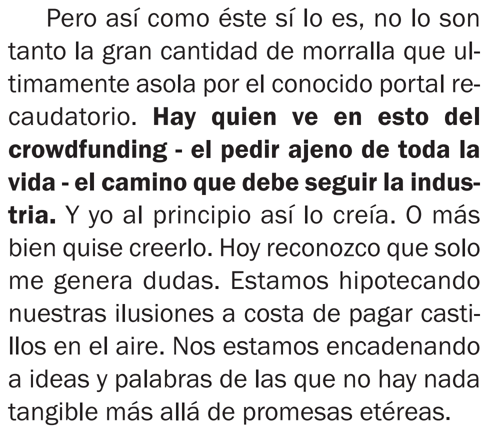
@gamestribune

NÚMERO 42 - AGOSTO 2012

A patadas con el Kickstarter



Con esto de que faltan euros por todos lados y que se ha puesto de moda lo de andar pidiendo al personal el dinero para sacar adelante lo que se nos pasa por la cabeza, vienen los del otro lado del charco y nos presentan una nueva consola para nuestros salones. **Ouya la han llamado, y en menos de 24 horas consiguieron duplicar lo que pedían para echar a andar el proyecto**. Con ella pretenden demostrar que es posible trasladar el modelo de negocio de los móviles a las consolas de sobremesa. Sobre el papel, interesante.



Pero así como éste sí lo es, no lo son tanto la gran cantidad de morralla que ultimamente asola por el conocido portal recaudatorio. **Hay quien ve en esto del crowdfunding - el pedir ajeno de toda la vida - el camino que debe seguir la industria.** Y yo al principio así lo creía. O más bien quise creerlo. Hoy reconozco que solo me genera dudas. Estamos hipotecando nuestras ilusiones a costa de pagar castillos en el aire. Nos estamos encadenando a ideas y palabras de las que no hay nada tangible más allá de promesas etéreas.

Como desconocedor de casi todo, **creo que la fórmula la estamos enfocando mal, y que más pronto que tarde, todo esto se va a caer por su propio peso.**



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Pablo Vallina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
"Yusep" Josep Martínez

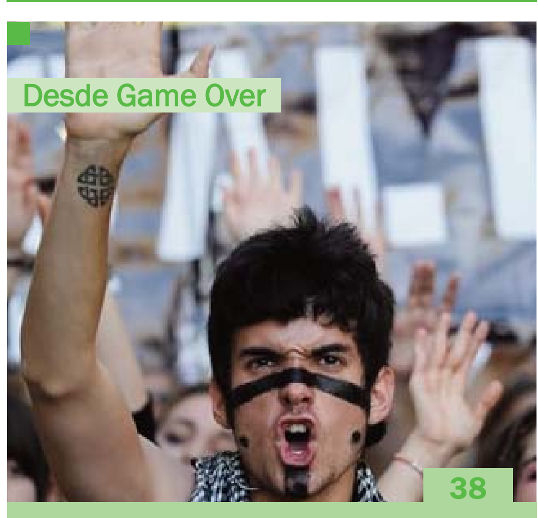
CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES

Desde Game Over







índice

AVANCES



En Portada



ANÁLISIS



¡Música!


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Mirror's Edge 2 está "en la lista", dice EA

Mirror's Edge 2 ha vuelto a ser noticia después de que Grank Gibeau, directivo de Electronic Arts, declarase que está "en la lista" de tareas pendientes. El directivo ha asegurado que volverán a trabajar en la saga para llevarla de nuevo al mercado, pero por el momento no saben ni cómo ni cuándo.

"Nos encanta Faith. Nos encanta la IP. Solo se trata de cuándo traerla de vuelta. Está en la lista. Solo hay que ver qué equipos están disponibles, cuáles tienen la calidad para encargarse de ella y cuáles la entienden."

Mirror's Edge fue desarrollado por DICE y lanzado al mercado en 2008. Desde entonces mucho se ha hablado sobre una posible secuela.

Final Fantasy Versus XIII no ha sido cancelado

Tuvo que ser el presidente de Square Enix quien pusiese punto y final a los rumores que apuntaban que el esperado Final Fantasy Versus XIII había sido cancelado. El directo lo desmintió a través de Twitter, añadiendo que se reunió recientemente con el equipo de desarrollo y que el título luce un aspecto estupendo, refiriéndose específicamente a "la ciudad".

El medio Kotaku fue el encargado de dar la noticia, asegurando que la compañía no hizo ningún tipo de anuncio para no dañar las acciones de la compañía.

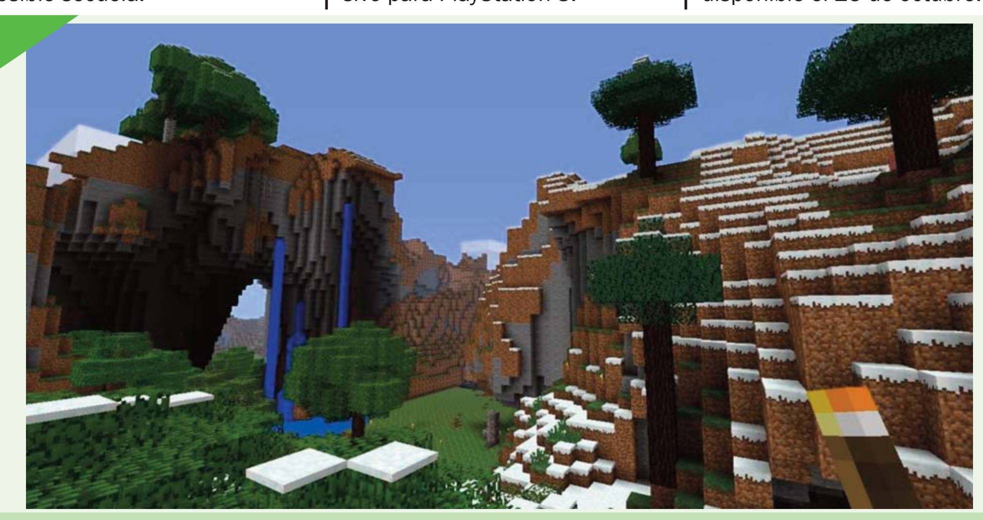
Final Fantasy Versus XIII lleva más de 4 años en desarrollo y fue anunciado como un título exclusivo para PlayStation 3.

Medal of Honor: Warfighter dará acceso a la beta de Battlefield 4

Una vez más, un error en la web de una compañía ha sido la fuente de una noticia. En esta ocasión el site oficial de EA anunció de forma accidental que el inminente Medal of Honor: Warfighter dará acceso a la beta de Battlefield 4, la cual estará disponible a finales de 2013.

Sobre el acceso a la beta, desde DICE han confirmado que habrá más formas para acceder a ella, aunque no han sido mencionadas. De paso, han dejado claro que este anuncio no significa que abandonen Battlefield 3, ya que seguirán lanzando nuevos contenidos descargables.

Medal of Honor: Warfighter está siendo desarrollado para PC, PlayStation 3 y Xbox 360 y estará disponible el 25 de octubre.



Mojang ha anunciado que la versión para Xbox 360 de Minecraft, desarrollada por 4J Studios, ha alcanzado los 3 millones de unidades vendidas y generado 60 millones de dólares en ventas desde su lanzamiento el pasado mes de mayo.



"Windows 8 es una catástrofe para el mercado del PC"

Estas fuertes declaraciones fueron mencionadas por Gabe Newell, cofundador y director de Valve. Newell asegura que la nueva versión del sistema operativo de Microsoft, el cual llegará el 26 de octubre, hará mucho daño al PC: "Creo que perderemos a grandes fabricante, acabarán abandonando el mercado. Los beneficios serán destruidos por un puñado de personas. Si esto ocurre será bueno tener alternativas."

Con esto último se refiere a Linux, ya que han confirmado que Steam llegará a la distribución Ubuntu y que Left 4 Dead 2 será el primer título en estar disponible. "El gran problema que está frenando a Linux son los juegos. La gente no se da cuenta de lo importante que son los juegos en el comportamiento de los consumidores. Queremos facilitar las cosas para que los 2.500 juegos disponible en Steam funcionen en Linux."

El directico aprovechó para criticar la tendencia de cerrar plataformas para distinguirse del resto: "Valve no existiría hoy día sin el PC, como Epic Games, Zynga o Google. Ninguno habría existido sin la apertura de la plataforma."



Kojima mostrará su nuevo motor gráfico el 30 de agosto

El creador de la saga Metal Gear Solid ha anunciado a través del blog oficial de PlayStation que a finales del próximo mes mostrarán lo que su nuevo motor gráfico es capaz de hacer.

"Aunque el Fox Engine no está terminado estamos preparados para enseñar lo que puede hacer, el 30 de agosto en Japón para ser más específico", declaró el creativo, quien añadió que todavía no está terminado porque están trabajando en un nuevo título. "El Fox Engine está casi terminado, pero la única forma para asegurarse de que funciona es hacer un juego al mismo tiempo y mejorar el motor mientras avanzamos."

Hideo Kojima también desveló que Metal Gear Rising: Revengeance iba a ser desarrollado con este motor: "Originalmente íbamos a hacerlo para Metal Gear Rising: Revengeance, pero pasaron muchas cosas durante el proceso y se está haciendo con el motor gráfico que tienen en Platinum Games."

Kojima Productions está trabajando en un proyecto llamado Project Ogre, y se rumoreo que tiene en desarrollo un nuevo Metal Gear Solid y una secuela para Zone of the Enders.

El nuevo modelo de PS3 no estará en al gamescom

En las últimas semanas aparecieron en la red imágenes de la que parecía una PlayStation 3 más fina que el actual modelo Slim. Estas imágenes estaban acompañadas por una información que indicaba que se trataba de un modelo que no incluía disco duro, sino una memoria flash de 16 GB de capacidad.

Se esperaba que fuese anunciada durante la gamescom, pero el medio VG247 ha confirmado que no será así debido a que Sony cuenta con demasiado stock del actual modelo de PS3 como para anunciar uno nuevo. Además, este modelo, llamado PS3-4000, tendría un precio de 99 libras.

Fuentes apuntan que este sería el último paso relacionado con PS3 antes de anunciar PlayStation 4 el próximo año.

Analistas: Wii U venderá 4 millones de unidades hasta marzo

Piers-Harding Rolls, analista de IHS Screen Digest, considera que Nintendo será capaz de vender hasta 4 millones de unidades de Wii U desde el lanzamiento de esta -a finales de año- hasta marzo de 2013, final del actual año fiscal. El analista comenta que el precio y la fecha de lanzamiento serán importantes, pero también hasta que punto Wii U quitará ventas a la actual Wii.

“Creemos que Nintendo distribuirá 6 millones y medio de consolas antes de que acabe el año fiscal, de los cuales 4 millones irán a las tiendas.”

El analista también apunta que no repetirá el éxito de Wii debido, entre otras cosas, a que la segunda pantalla pone al consumidor en una posición más compleja y resultará más complicada de vender.

Square Enix rediseña Final Fantasy XIV

El MMO para PC y PlayStation 3 ambientado en el universo de Final Fantasy ha sido rehecho por Square Enix, según ha anunciado la desarrolladora. La compañía japonesa ha anunciado que Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ha sido completamente rediseñado, está centrado en el renacimiento y cuenta con una nueva línea argumental.

“Desde que anunciamos nuestro planes futuros en el título hemos estado trabajando incansablemente para incluir todos los elementos que hemos prometido en Final Fantasy XIV: A Realm Reborn. Este nuevo título no solo se convierte en un símbolo de un nuevo Final Fantasy XIV, sino que también marca el comienzo de una nueva etapa como la próxima entrega de la franquicia Final Fantasy.”



GTM Geek News:

Ouya: un nuevo tipo de videoconsola

Cuesta 99$, utiliza Android y el SDK es gratuito



En las últimas semanas han aparecido numerosos rumores acerca de las próximas consolas de Sony y Microsoft, y también noticias sobre Wii U, la nueva apuesta de Nintendo que llegará a finales de año. Pero quien ha captado la atención no ha sido ninguna de las tres, ha sido un proyecto que busca financiación en Kickstarter, se llama Ouya.

Ouya es una consola de sobremesa libre y abierta que apuesta por un concepto diferente al que estamos acostumbrados. Sus fundadores apuestan con una videoconsola asequible y que de libertad a los desarrolladores para crear sus títulos, aplicaciones o periféricos. Sí, también periféricos, ya que Ouya se venderá con SDK incluido y toda la información necesaria sobre su hardware para "trastear" con ella, es más, rootear la consola no anulará la garantía.

En cuanto a los juegos, la idea es ofrecer contenido gratuito ya sea mediante demos o títulos que apuesten por el modelo Free to Play. En este caso, podrán incluir algún sistema de microtransacciones o de publicidad para financiarse.

Ouya funciona bajo Android 4.0 y en su interior cuenta con un chip Tegra 3, 1GB de RAM, 8GB de almacenamiento interno, lector de tarjetas SD, WiFi 801.11n, Bluetooth y Ethernet. Como periférico incluye un mando inalámbrico con touchpad integrado, d-pad, dos sticks analógicos y 9 botones, incluido un botón de sistema.

950.000$ era el objetivo para llevarla a producción, en apenas una semana superó los 5 millones de dólares. Sus creadores esperan llevarla al mercado en la primera mitad de 2013.

Google presenta Nexus 7

El gigante de Internet ha lanzado al mercado su propio tablet de 7”



Android está siendo un éxito en el mercado de los smartphones, no así en el de los tablets. Los dispositivos que utilizan este SO no terminan de despegar y Apple sigue con su reinado. Además, Microsoft ha anunciado Surface, su propia tablet con Windows 8 que llegará a finales de año. Y no hay que olvidar a Amazon y su Kindle Fire. Vista la situación, Google ha decidido lanzar el suyo propio, fabricado por Asus, y que ha llamado Nexus 7.

Nexus 7 no rivaliza directamente con el iPad, sino que el Kindle Fire es su principal rival, ya que ambos cuentan con una pantalla de 7 pulgadas. Las comparaciones no acaban ahí, ya que frente al contenido multimedia que ofrece Amazon a través de su tienda, Google cuenta con Google Play para que los usuarios accedan a miles de e-books, películas, juegos... Además, cada unidad de Nexus 7 incluye un vale de 25€ para gastar en Google Play.

A nivel de hardware, Nexus 7 cuenta con un panel IPS de 1280x800 píxeles con pantalla capacitiva, chip Tegra 3, cámara frontal, WiFi, Bluetooth y NFC integrado. Tiene un peso de 340 gramos y una autonomía de 9 horas en reproducción vídeo en HD. A nivel de software funciona bajo Android 4.1 Jelly Bean y varias aplicaciones nativas, como Gmail y YouTube, han sido rediseñadas para sacar provecho de las 7 pulgadas.

En Estados Unidos, Reino Unido y otros mercados está disponible desde mediados de julio. Nexus 7 llegará a España en septiembre y estará disponible por 199 € por el modelo de 8GB y 249€ por el modelo de 16GB.

Mundo Smartphone: Elemental

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder







Si un juego es capaz de superar los 2 millones de descargas en dos semanas, es que algo bueno debe de tener. Y Elemental no solo lo tiene, sino que además lo es.

El juego de Vostu consigue adaptar una fórmula tan exitosa como la del sudoku a un nuevo entorno en el que debemos jugar con los cuatro elementos básicos: fuego, tierra, agua y aire. Y lo haremos bien en su forma básica o combinándolos en formaciones más complejas.

Al igual que ocurre en el conocido juego oriental, aquí vamos a tener que cumplir con las reglas básicas. Estas no son otra que las de no poder repetir elemento en la misma fila o columna, y cada celda compartida debe tener elementos distintos. Esto último es importante porque es el elemento diferenciador del título. Para ayudarnos en nuestra tarea, el panel se encuentra repleto de diferentes iconos. Pero algunos de ellos no responden a nuestros elementos base. Si por ejemplo nos encontramos con una celda compartida en el que hay una tormenta representada, tendremos que combinar fuego y aire para recrearla. Polvo, que surgirá de la unión de la tierra y el aire. O hielo, resultante de unir agua y aire.

A pesar de que por apenas 82 céntimos lo encontramos en Google Play, es posible acceder a una versión muy extensa de forma gratuita a costa de sufrir la habitual publicidad.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

0,82€



Beyond Ynth

Beyond Ynth es el típico juego de apariencia sencilla pero que encierra mucho, mucho trabajo (por parte de los creadores) y de comederas de tarro (por parte de los jugadores). Lo normal es que se nos dibuje una sonrisa al poco de empezar a jugar, porque todo su diseño, tan elemental y al mismo tiempo tan espectacularmente pensado, se unen al aspecto simpático del protagonista para engancharnos durante cientos de horas empujando obstáculos y atravesando sus nada menos que 80 niveles. Un insecto inocente, eficaz y con una misión que cumplir. Económico y con una increíble jugabilidad.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
0,79€/0,99€





Music Hero

Google Play está lleno de clones de Guitar Hero. Unos más acertados que otros. Y de los primeros, posiblemente el más destacable sea Music Hero.

La primera toma de contacto con el juego puede ser un poco fría. No hay ningún alarde y las tres pistas donde pulsamos las notas toman un cariz bastante pobre. No es algo que entre precisamente por los ojos.

Sin embargo su espartana apariencia tiene truco. Es capaz de hacer jugable cualquier canción que tengamos en nuestro teléfono. Y de una forma más que aceptable. Además, es gratis. ¿A que suena bien?



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
gratis



Descargas digitales

Team Fortress 2

No es que Team Fortress 2 sea un juego nuevo, pero no fue hace mucho cuando Steam decidió convertirlo en un F2P para que todos pudieran disfrutar de uno de los shooters online por equipos más divertidos que existen. Cierto es que el nuevo sistema de micropagos para conseguir armas u otros objetos con ciertas ventajas pueden poner a los demás usuarios en jaque frente a algunas situaciones, pero no siempre es así.

TF2 es un juego que se basa mucho en el juego en equipo, por lo tanto, podemos jugar perfectamente y obtener numerosas muertes con el equipamiento inicial sin tener que gastarnos un duro.

Con 9 clases a elegir, cada una desempeñando una función en especial, varios modos de juego, multitud de mods y la inclusión relativamente nueva de la Steam Workshop donde podremos jugar con contenido creado por los usuarios aumentan la vida de este juego ya de por sí virtualmente infinita.

El juego no es precisamente complicado, pero es difícil encontrar un servidor con gente que no tenga ya mucha experiencia en el juego, pero a pesar de morir mucho, conseguir unas cuantas muertes a tu favor te alegrará el día y te sentirás realizado. Así que si os interesa, ¡a Steam!

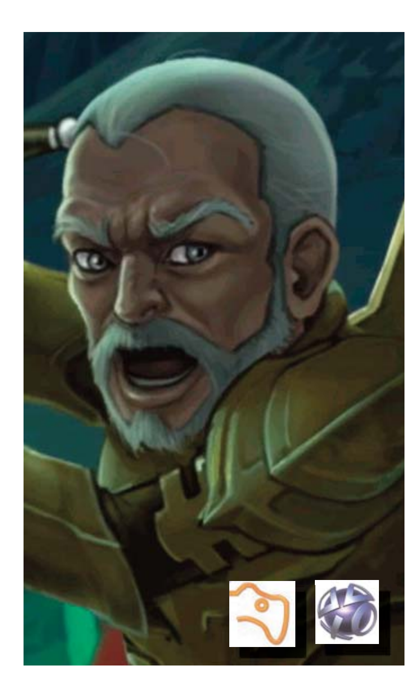
Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

GRATIS



Vandal Hearts: FoJ

Hace años que no hemos podido disfrutar de una nueva entrega del fantástico Vandal Hearts que pudimos disfrutar en Playstation 1. Las noticias de una nueva entrega llamada Flames of Judgment nos alegraron, pero pronto los fans de la saga nos enfrentamos a la dura realidad.

El diseño de los personajes dañaba a la vista, el argumento no era tan adulto y el juego había sido brutalmente simplificado. Y aún así, lo disfrutamos.

No es que Vandal Hearts sea un juego malo, pero no es aquello que los fans hemos estado esperando durante años. Aún así, sigue siendo un buen juego para los aficionados al RPG táctico o aquellos que quieran uno fácil, que además depara muchas horas de juego y secretos por descubrir.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

12’99 €

1200 MSP

Dungeons & Dragons Online

Y finalmente, otro juego online que anteriormente era de pago, pero que ha pasado a ser gratuito. DDO se pasa al modelo de micropagos y nos presenta una nueva historia que disfrutar, nuevas clases y nuevos escenarios.

La pena es, de nuevo, el sistema de micropagos y es que desgraciadamente razas, clases y algunas mazmorras son de pago. Aún así, podemos disfrutar de este juego completamente sin poner un duro, ya que la selección es amplia de por sí sin tener que pagar.

DDO además tiene una enorme base de jugadores y muchos clans españoles para aquellos que se quieran aventurar en las mazmorras más difíciles. Lento pero accesible, este MMORPG es una alternativa muy buena a otros juegos de pago del género.

Valoración usuarios

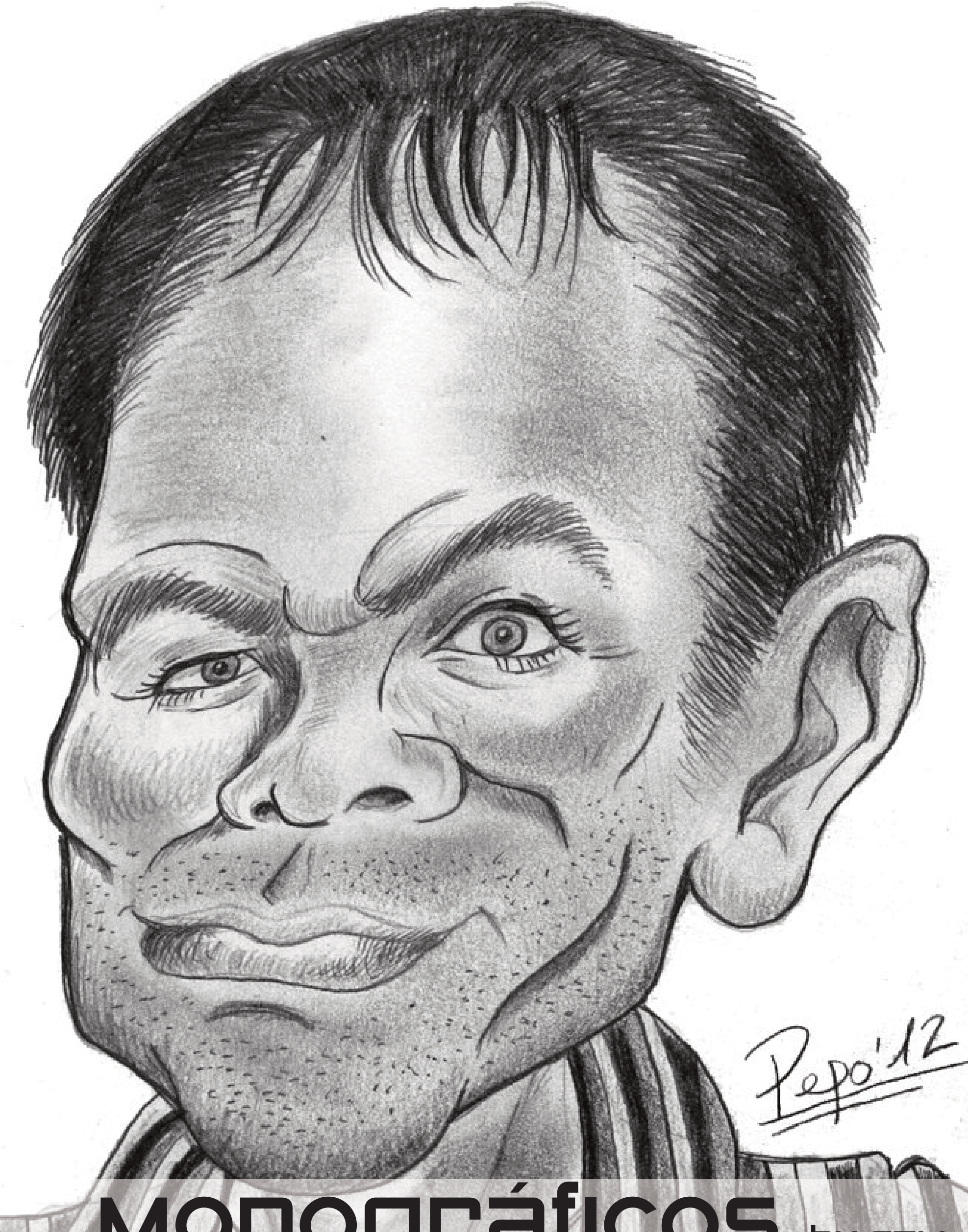


Valoración de GTM

PVP:

MICROPAGOS





Monográficos by GTM

ANCEL

episodio 11

La fuerza de lo onírico

Tras tocar durante los últimos meses a grandes figuras del País del Sol Naciente, volvemos a Europa. Caballero de las Artes y la Literatura por Francia entre otros logros. es Ancel, un monegasco en la corte del reino de Ubisoft

Al contrario que muchos de los que han visitado esta sección Ancel no cuenta con un currículum tan extenso que nos dé una pista de cuántos años lleva en esto de los videojuegos. Ni tampoco una retahíla de franquicias que podamos recitar de principio a fin. No es un primer espada. Pero ha sido capaz de brindarnos dos elementos que forman parte de la historia de la industria: Rayman y Beyond Good & Evil.

Pronto tuvo claro cuál era su cometido en el mundo. Y sin haber cumplido los 18 años ya formaba parte de Ubisoft. Aunque su primera toma de contacto no fue más que como artista gráfico. Pero en su cabeza ya comenzaba a gestarse la que iba a ser su carta de presentación al mundo. En 1995 Rayman llegaba a las tiendas tras un larguísimo periodo de desarrollo para aquella época. El punto de partida fue nada menos que en 1992.

Ya por aquel entonces dejó clara su intención de crear juegos preciosistas con un gran componente de libertad que se desarrollaban en escenarios recargados. Tras una secuela, se enfrascó en el otro título que hasta el momento ha marcado su carrera. La aventura de Jade, Beyond Good & Evil tuvo un magnífico respaldo de la prensa, pero fue un rotundo fracaso en ventas.

Aquel varapalo al menos le sirvió para atraer la atención de Peter Jackson. El afamado director de cine le encargó personalmente que se hiciera cargo del juego oficial de su película King Kong. Salió al mercado junto a su estreno en 2006.

Desde entonces Ancel ha pasado a un segundo plano. Enfrascado en proyectos personales que parecen que nunca van a llegar a buen puerto, el año pasado resurgió con fuerza gracias al magnífico Rayman Origins, recuperando el timón de una franquicia que parecía haber vivido tiempos mejores. El año que viene llegará Rayman Legends, mientras seguimos a la espera de BG&E 2.

GONZALO MAULEÓN



Un plataformas mítico

Rayman

El primer gran proyecto de Ancel estuvo a punto de convertirse en un sonoro desastre. Tras varios años de desarrollo, finalmente en 1995 llegó a engrosar el calamitoso catálogo de Atari Jaguar. Lo que a todas luces era un suicidio comercial, la historia corría el riesgo de perderse uno de los mejores plataformas de la historia por culpa de elegir una pésima plataforma.

Con un poco de cintura se pudo reconducir la situación. Hasta el punto que logró convertirse en la imagen de PSX durante los primeros meses de andadura de la nueva máquina.

Con un desarrollo de scroll horizontal, seguía los patrones típicos de los plataformas de antaño, pero aprovechando las bondades que ofrecía el nuevo sistema. Una BSO mítica y algunos momentos que han quedado grabados en la memoria de todo jugador de la época son solo algunos de los elementos que nos dejó aquella maravillosa aventura.

Valoraciónes






Culto sin respaldo

Beyond Good & Evil

Beyond Good & Evil es uno de los mayores ejemplos de cómo el público puede dar la espalda a uno de los mejores títulos de su generación.

Ancel logró ponernos a los mandos de una aventura que por momentos transgredía los cánones de lo correcto sin caer en chabaquismos y entrando en el siempre farragoso terreno de la política. Presentado como una aventura con ubicación, nos mostraba las terribles consecuencias para la población que podía acarrear un gobierno fascista y la consecuente manipulación que ejercen los medios de comunicación. Y todo ello contado a través de una fotógrafa que de buenas a primeras ve como su vida se desmorona.

La cantidad de matices y el gran trasfondo que lograba trasmitir lo ha convertido por derecho propio en un título de culto. Su remasterización en HD la podemos conseguir por los canales de distribución digital a un precio casi simbólico. Con esto tenemos que contentarnos mientras no se confirme su segunda parte.



Valoraciónes





Lo próximo que veremos de él

Rayman Legends

Tras el descanso, forzoso o voluntario, que ha tenido en los últimos años, Rayman ha dejado de lado las plataformas para adentrarse en el terreno de los minijuegos. Lo cierto es que iba a trabajar en Rabbing Rabbids, uno de los títulos de presentación de Wii. Sin embargo pasó de promocionarlo en un E3 a ocupar tan solo una pequeña mención casi honorífica en los créditos del juego.

Rayman Origins fue su regreso como máximo responsable de un proyecto. Y lo hizo por la puerta grande, brindándonos un juego tan rico y perfeccionado que muchos lo consideran ya el mejor plataformas de la generación actual. Las 2D y los saltos al límite aún tienen mucho que decir.

Con esas bases Rayman Legends debería triunfar en WiiU. De momento no se sabe mucho sobre su fecha de lanzamiento, y las novedades que va a presentar casi han sido filtradas con cuentagotas. El mes pasado Lucía Guzmán nos adelantaba que va a tener mucha importancia la música a la hora de sortar las diferentes dificultades. De la misma manera nos indicó la interactividad con el nuevo sistema de control y las posibilidades que ofrece tanto la pantalla táctil para eliminar enemigos, como el giroscopio para mover plataformas.

Fecha de salida

06/2013

Lo que se ha dicho de él

"Si el anterior (Rayman Origins) era como ver una película de animación en movimiento, en esta ocasión la cosa va mucho más allá. Lo malo es no saber con certeza qué parte de culpa tiene Wii U y qué parte el juego. Todo ha quedado profundamente eclipsado por los magníficos gráficos del juego. Es precioso. "

Vidaextra.com




Papo'12
Grandes Franquicias
RESIDENT EVIL
EPISODIO I

Resident Evil

45 millones de copias avalan uno de los mayores éxitos de todos los tiempos. Corría el año 1996 cuando las revistas de la época comenzaron a hacerse eco de un lanzamiento que iba a sorprender incluso a su creador. Resident Evil logró instaurar el género del survival horrror en nuestras consolas, haciéndonos pasar tan mal como en nuestras peores pesadillas

Si somos justos con el género, no fue ni mucho menos el primero. El survival horror ya contaba con grandes referentes dentro del mundo de los compatibles. Seria de necios negar las claras referencias que no solo guarda con el cine, sino con obras del calibre de Alone in the Dark, el máximo exponente de la época. Sin embargo sí que la franquicia de Mikami es una de las dos grandes responsables (la otra parte corresponde a Konami y a su Silent Hill) de popularizar un género que nos lo hizo pasar realmente mal. Durante mucho tiempo hablar de Resident Evil era sinónimo de miedo.

A pesar de que hoy la serie se mueve en el ámbito de la acción pura y dura, siempre ha tenido una serie de elementos identificables que han perdurado a lo largo de su historia. La corporación Umbrella, el X-Virus y sus variantes y las fuerzas especiales del gobierno norteamericano que buscaban por todos los medios acabar con la amenaza que hacía peligrar la supervivencia de la humanidad. A lo largo de estos años nos han dejado momentos que han quedado grabados a fuego en la retina. La escena del primer encuentro con el zombi en Resident Evil marcó a toda una generación de jugadores.

Con 15 años a sus espaldas, el producto sigue gozando de una salud de hierro. Y eso que no han sido pocas las voces críticas que con los últimos lanzamientos se han prodigado para mostrar su malestar. Tal es su éxito que no solo cuenta con comics, sino que puede decir con orgullo que hasta el momento cuenta bajo su logotipo con una de las mejores películas basadas en un videojuego. Las dos primeras entregas protagonizadas por Milla Jovovich al menos no hacen sentir vergüenza ajena cuando las vemos. Y como es bien sabido por todos, el trasvase del videojuego al cine no es algo que se dé con acierto.



Shinji Mikami probó las mieles del éxito con Resident Evil. Fue su criatura durante cuatro entregas de la serie antes de ser apartado en la quinta parte



Resident Evil

Todo comenzó la noche del 24 de Julio de 1998. Una serie de extraños asesinatos tienen aterrorizada a la pequeña población de Raccoon City. El equipo de asalto S.T.A.R.S. es enviado a investigar la mansión Spences, en la que creen puede estar la respuesta a este enigma. Y este será el punto de salida de una pesadilla que parece no tener fin, y donde transcurrirá de forma íntegra la aventura.

La salida al mercado de Resident Evil significó un boom mediático. A ello ayudó la prensa de la época, que llegó a tacharlo de sexista y exageradamente violento. A alimentar estos ataques ayudó significativamente la intro que presentaba el juego. Rodada con actores reales cuya capacidad interpretativa aún está hoy en entredicho, dejaba ver cadáveres mutilados, salvajes ataques de perros y una cantidad importante de sangre y casquería. Fue censurada en una gran cantidad de países. Primero pasándola a blanco y negro, y después eliminando las escenas más violentas.

La primera toma de contacto con el juego era realmente dura. Al tratarse de personajes tridimensionales sobre fondos planos, toda la acción transcurría bajo cámaras fijas, lo que obligaba a acostumbrarse a un control que no era nada amigable con el jugador.

Nada más comenzar teníamos la posibilidad de elegir entre Jill y Chris, cada uno con sus propias habilidades en forma de ítems. A pesar de que la historia estaba parcialmente dirigida, ofrecía una cierta libertad al jugador a la hora de ir afrontando los diferentes puzles para poder avanzar. Y según cuales fueran nuestras decisiones a lo largo del juego, el final del mismo cambiaba. Esto conseguía hacer el título muy rejugable.

RESIDENT EVIL

Nombre
- Resident Evil

Plataformas
- PSX, Saturn, PC

Año
- 1996

Director
- Shinji Mikami

Personajes principales
- Jill Valentine y Chris Redfield

Desarrolla
- Capcom

Revisiones
- GameCube, DS



Resident Evil 2

A pesar del éxito de la primera parte, Resident Evil 2 corrió el serio peligro de no llegar nunca a ver la luz. La secuela original vivió un momento dramático cuando Yoshi Okamoto abandonó Capcom dejando el proyecto entre un 40% y un 60% del desarrollo. Esto obligó a tirar todo y comenzar un nuevo juego desde cero.

La acción se sitúa apenas dos meses después de la tragedia en la mansión Spencer. De nuevo tomando como escenario Raccoon City, Leon Kennedy se presenta como un policía novato al que le han asignado un nuevo destino; y Claire Redfield, hermana de Chris, que se ha trasladado a la ciudad en busca de respuestas por la desaparición de su hermano. Pronto descubrirán que la ciudad se ha convertido en un infierno en la Tierra, y que su única meta es conseguir salir con vida.

A pesar de mantener la jugabilidad del primero, lograba introducir una serie de novedades interesantes. La más significativa era el hecho de que Leon y Claire tenían su propio recorrido en el juego, y que a su vez, cada uno se dividía en dos variantes, la A y la B, conformando cuatro tipos de vivir la historia.

Resident Evil 2 hizo malo el dicho de que nunca segundas partes fueron buenas, ya que lograba ofrecer más cosas y mejor planteadas que el original. Gran parte de culpa recaía en el mejor trato que tenían los puzles y que las escenas de combate estuvieran más equilibradas. Y todo ello manteniendo un altísimo nivel de angustia.

El juego gozó de una gran acogida por parte del público. En nuestro país fue durante meses el juego más vendido. Ayudó mucho el que por fin llegara localizado a nuestro idioma, al contrario que el original, que ni siquiera ofrecía subtítulos en inglés.

RESIDENT EVIL2

Nombre
- Resident Evil 2

Plataformas
- PSX, Dreamcast, PC, N64

Año
- 1998

Director
- Shinji Mikami

Personajes principales
- Leon Kennedy y Claire Redfield

Desarrolla
- Capcom

Revisiones
- GameCube

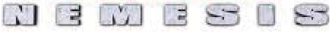
Resident Evil 3: Nemesis

Esta vez con Mikami dejando de lado la dirección y centrándose en la producción y diseño, Nemesis se presentaba como el final de la trilogía ambientada en Raccoon City. De nuevo el desarrollo del juego resultó bastante más complicado de lo que se presuponía. Capcom ya había encontrado en la serie un filón que quería explotar, así que al mismo tiempo que el proyecto de Nemesis se encontraba en la mesa, se había comenzado a gestar Code Veronica, el primer título de la nueva generación. Esto condicionó los tiempos marcados, y el nivel de exigencia por el título de la nueva generación había logrado poner en peligro la viabilidad de RE3. Mikami estaba dispuesto a todo por sacar adelante el título. E incluso como se supo tiempo después, tenía preparada su carta de dimisión si el proyecto finalmente se cancelaba,

Esta tercera parte comenzó a introducir importantes novedades enfocadas a la jugabilidad y al desarrollo. La más significativa es que por primera vez el protagonismo deja de recaer en dos personajes para centrarse únicamente en Jill Valentine. Sin embargo no iba a ser la única. El peso de la acción comenzaba a tomar el papel predominante, y aunque el manejo seguía siendo el de tipo tanque, se flexibilizó permitiendo el giro instantáneo de 180º y una mayor naturalidad a la hora de moverse por el escenario.

RE3 Nemesis transcurre casi de forma paralela a Resident Evil 2. Jill ha logrado escapar con vida de la mansión y lucha por todos los medios de huir de la ciudad antes de que un misil nuclear lanzado por el gobierno estadounidense extinga toda la vida de Raccoon City. Sin embargo, un poderoso enemigo recorre las calles. Su nombre era Nemesis.











Nombre
- Resident Evil 3: Nemesis

Plataformas
- PSX, PC, Dreamcast

Año
- 1999

Director
- Kazuhiro Aoyama

Personajes principales
- Jill Valentine

Desarrolla
- Capcom

Revisiones
- GameCube

Resident Evil 4

Tuvieron que pasar 6 años para que Capcom decidiera continuar con la serie numérica. Aunque por el camino salieran Code Verónica y Zero, solo conseguían darles más vueltas a todos los hechos de Raccoon City desde más puntos de vista. Pero siempre siguiendo los pilares básicos de la franquicia.

Fue esta cuarta entrega la que supuso el cambio definitivo de la franquicia hacia los derroteros en los que se mueve hoy en día. Un cambio tan profundo y que afectó a tantos niveles que ya nada volvió a ser lo mismo.

La historia deja de situarse en la pequeña ciudad del medio oeste americano para trasladarnos a un pequeño pueblo del Pirineo español. La falta de rigor en la localización del emplazamiento abrió significativas cicatrices dentro de la comunidad española. Para el recuerdo ha quedado como los lugareños avisaban sus ataques con un "detrás de ti, imbésil".

En esta ocasión Leon Kennedy vuelve a ocupar el papel protagonista. La hija del Presidente de los EEUU ha sido secuestrada, y nuestra encargo no es otro que el de llevarla sana y salva a los brazos de su padre. Pero para ello habrá que vérselas con una marabunta de lugareños azombificados y unas cuantas criaturas que solo quieren vernos descuartizados.

Con una apuesta ya descarada por la acción, y dejando de lado casi todo componente de terror, el juego fue lanzado originalmente para GameCube alcanzando un nivel de calidad que asombró a todo el mundo, lo que le reportó ir cosechando un premio tras otro. Es para muchos, el mejor juego de la serie, y ha logrado sobrepasar la barrera de los 8 millones de copias vendidas en todas sus versiones.



Nombre
- Resident Evil 4

Plataformas
- GameCube, PS2, PC

Año
- 2005

Director
- Shinji Mikami

Personajes principales
- Leon Kennedy

Desarrolla
- Capcom

Revisiones
- Wii, X360, PS3

Resident Evil 5

Si bien RE4 fue elogiado allí por donde pasó, no corrió la misma suerte la quinta entrega. Tras no conseguir alcanzar los objetivos marcados por la compañía con los proyectos personales que Mikami estaba llevando a cabo, fue poco a poco perdiendo peso dentro del entramado de Capcom hasta ser finalmente apartado. Resident Evil 5 fue el primer título principal de la franquicia que no contó con la figura de su creador.

Aunque RE4 fue el título más transgresor en su momento, esta quinta parte intentó introducir nuevas variantes, pero siempre siguiendo el camino iniciado por su antecesor. Algo que no gozó del beneplácito de los jugadores tradicionales, que veían como una de sus franquicias míticas dejaba ya definitivamente de lado el género del survival horror.

Con un despliegue técnico brutal, ya que salió en 2009 y en pleno 2012 sigue manteniendo el tipo frente a las últimas supreproducciones, esta vez nos trasladábamos a un poblado del África profunda. Para la ocasión se vuelve a recuperar la fórmula de los dos protagonistas, un viejo conocido, Chris Redfield, y una nueva incorporación a la causa, Sheva Alomar. Pero al contrario que ocurriera anteriormente, ahora ambos comparten camino ofreciendo la posibilidad de poder disfrutar la aventura en cooperativo, tanto en modo local como a través de Internet. Esta se convirtió sin ninguna duda en su gran baza. Y el éxito del experimento va a hacer que se repita en el próximo Resident Evil 6.

Su otra gran virtud residía en la posibilidad de ir mejorando progresivamente nuestro armamento. Algo que ya estaba en RE4, pero que en esta ocasión se profundiza mucho más, quedando más anecdóticos los añadidos para el multijugador.



Nombre
- Resident Evil 5

Plataformas
- PS3, X360, PC

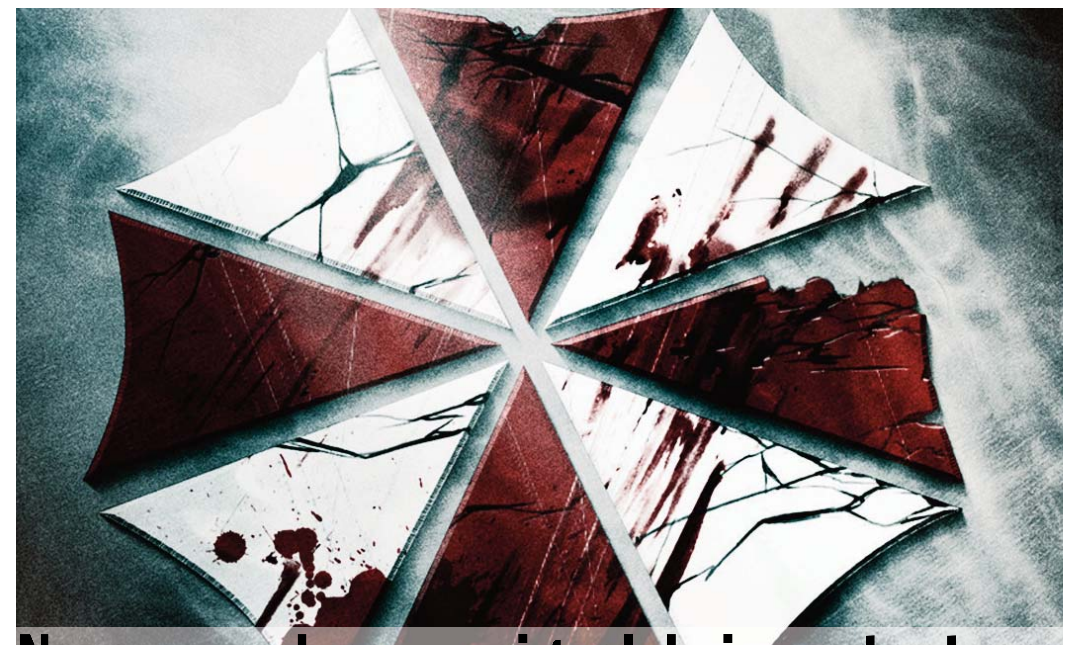
Año
- 2009

Director
- Kenichi Ueda

Personajes principales
- Chris Redfield y Sheva Alomar

Desarrolla
- Capcom

Revisiones
- No tiene



No numerados, pero igual de importantes

Aunque el grueso de la serie la conforman los cinco capítulos numerados, por el camino salieron otros títulos, que aunque fueron más secundarios, forman parte de la trama principal de la franquicia. Hablamos de Code Veronica, Resident Evil Zero y REmake.

El primero de ellos resulta particularmente importante, ya que entronca los argumentos de Nemesis y Resident Evil 4. En ella los hermanos Redfield, ya reencontrados, intentan acabar por su cuenta y riesgo con la Corporación Umbrella. Manteniendo los pilares con la que se construyó la serie durante su andadura por PSX, la principal novedad residía en el empleo de escenarios poligonales en detrimento de los prerrenderizados que se utilizaban hasta entonces. Por primera vez abandonamos Raccoon City y nos movemos hasta Rockfort Island y la Antártida. Es un juego muy valorado entre los seguidores de la serie.

Algo menos conocido para el gran público es Zero. Parte de la culpa recae en que es un título exclusivo de GameCube y que nunca vio la luz en otras plataformas. Como su nombre deja entrever, su argumento es una precuela del primer Resident Evil. En él, Rebeca Chambers asume el papel de protagonista y de nuevo la trágica Raccoon City vuelve a ser el escenario principal de un juego, que como el anterior, se mueve bajo los valores clásicos del survival horror.

Por último, y también exclusivo de GameCube, REmake. Aunque no es un título nuevo, ya que se trata de un remake del primer Resident Evil, la gran calidad con la que fue desarrollado le confiere un protagonismo propio. Es un juego que todo fiel seguidor de la serie está moralmente obligado a probar.

Otros títulos

Rama Survivor
- Resident Evil Survivor
- Resident Evil Survivor 2
- Resident Evil Dead Aim

Rama Chronicles
- RE Umbrella Chronicles
- RE Darkside Chronicles

Rama Outbreak
- RE Outbreak
- RE Outbreak File 2

Spin-off
- RE Operation Raccoon City

Portátiles
- RE Gaiden
- RE Deadly Silence
- RE The Mercenaries 3D
- RE Revelations

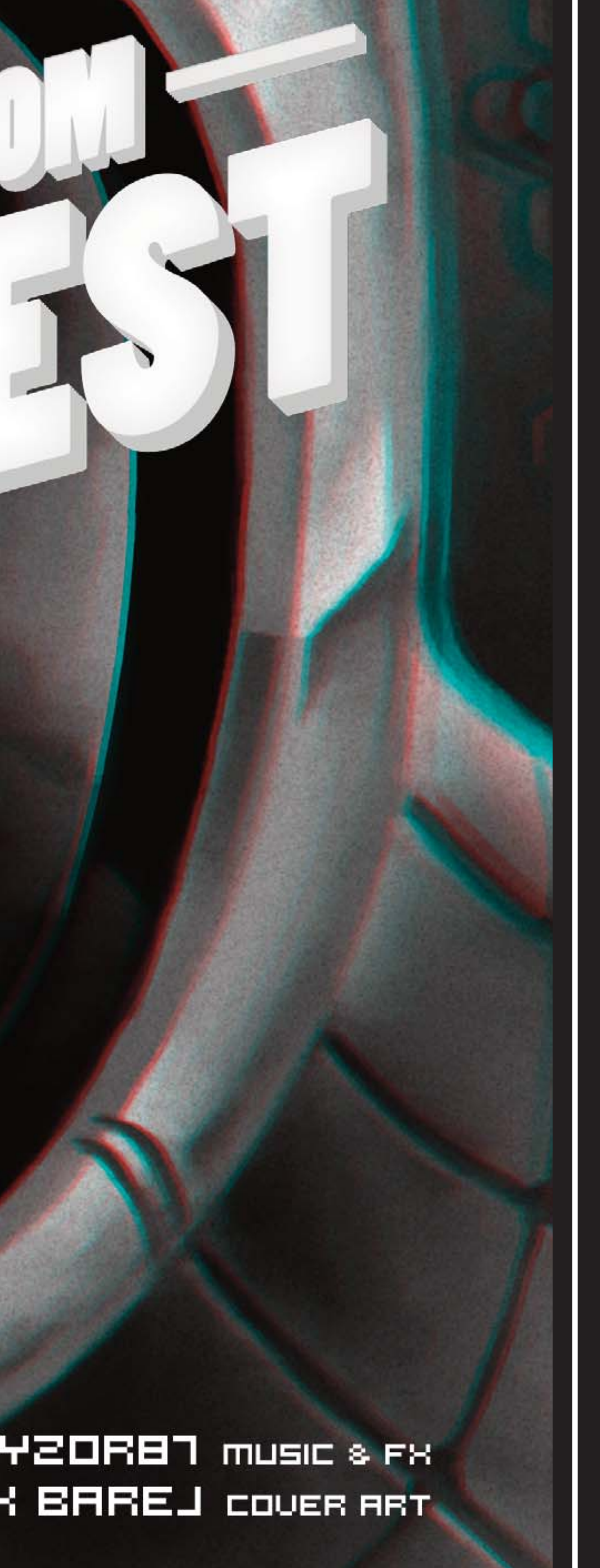
— THEY CAME FRO

VERMINE



LOCOMALITO
A GAME BY

GR
MAREK



15 minutos con Locomalito

"*Soy Locomalito, un desarrollador de juegos con un dormitorio como base y una calavera como bandera*". Así reza la cabecera de la web de este desarrollador indie de creciente fama en la red, que mantiene sus juegos en descarga gratuita y su verdadero nombre en secreto. Juegos realizados hoy con valores y estilos de ayer. Un tributo a las consolas clásicas, a los arcades, al Spectrum... En Games Tribune hemos querido charlar un rato con él

Hace un par de meses os hablamos de Maldita Castilla. Hoy hablamos con su creador. Español y responde al nombre de Locomalito

GTM - Para los que no te conozcan... ¿Qué herramientas usas normalmente para crear tus juegos? ¿Cuánto tardaste, por ejemplo, en terminar 8-bit Killer o L'Abbaye des Morts?

Para los juegos utilizo Game Maker, por ser una herramienta relativamente sencilla que me permite hacer todo lo que necesito en un juego, y para los sprites y animaciones utilizo Iconomaker (ahora llamado Icon XP), que es un editor de iconos de windows con algunas opciones y características que "accidentalmente" se ajustan de maravilla a mi forma de trabajar.

Con respecto al tiempo de desarrollo, cambia muchísimo dependiendo del tipo de juego: para 8bit killer fueron unos 8 meses, para l'Abbaye des Morts casi todo estaba listo después de una semana.

Algunos juegos piden ser espontáneos y ser desarrollados en el mismo momento en que tienes la intención de hacerlos, otros necesitan ser trabajados poco a poco a lo largo de mucho tiempo, como Hydorah que se llevó 3 años, o Maldita Castilla que ya lleva más de uno.

GTM - Hablando precisamente de Maldita Castilla, nos enteramos de tuviste que dejarlo temporalmente. ¿Temas de salud? Esperamos que te mejores pronto, y que lo puedas retomar porque la demo nos dejó muy buen sabor de boca. De hecho, le dedicamos nuestra sección Indie hace un par de meses.

Una tendinitis que me impedía dibujar, sí. Pero mira, estos días no está tan parado como parece. Voy poquito a poco, pero algo mejor, lo suficiente como para volver al frente.

GTM - ¿En qué momento y por qué pasaste de jugar con juegos a hacer tú los tuyos propios?

Bueno, yo creo que es común en cualquier jugador imaginarse sus propios juegos, sobre todo en los que crecimos con los primeros juegos. Desde pequeño he estado imaginando y dibujando juegos en libretas y libros de texto, así que no es raro que haya empezado a desarrollar en cuanto he tenido la oportunidad. Hay muchos motivos que me mueven a hacer juegos, desde la necesidad de defender los tipos que me gustan, hasta historias de superación personal, podría nombrar miles de razones, pero en resumen es porque me gustan los juegos y me hace sentir bien hacerlos y jugarlos, especialmente si me aportan algo como jugador.

GTM - ¿Puedes contarnos alguna anécdota de creador? ¿De dónde te viene la inspiración?

Hay miles de anécdotas. La inspiración puede llegar de cualquier sitio si eres receptivo, desde la vida real hasta un libro, una película o un sueño.

Se me vienen a la cabeza unas naves Meropticon de Hydorah, que tienen una forma concreta y que giran sobre sí





mismas... y que están inspiradas del cerrojo del aseo de casa.

GTM - Sabemos que cada juego es distinto pero, ¿de cuál te sientes más orgulloso y por qué?

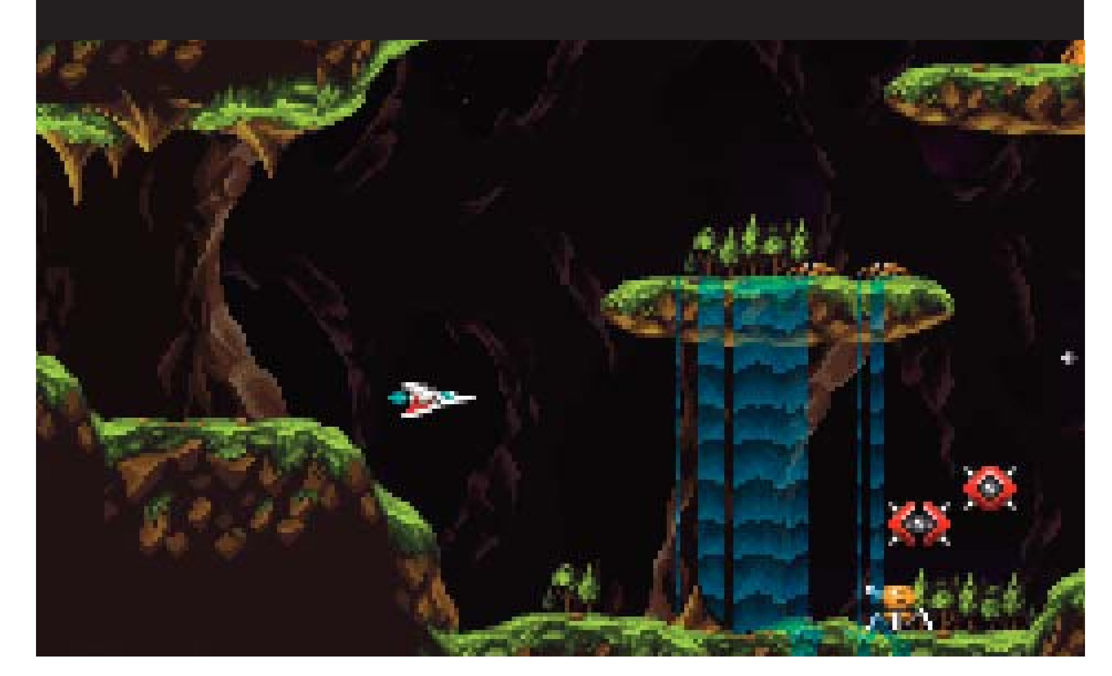
¡Qué pregunta! Realmente son amores distintos... En cada momento me parece que el mejor es el que estoy haciendo, aunque si tengo que elegir, a toro pasado diría Hydorah, porque es el juego que siempre imaginé, el que viene desde más atrás en el tiempo y el que ha requerido más esfuerzo.

También estoy muy contento con l'Abbaye, porque fue totalmente espontáneo y sincero, y tengo constancia de que ha calado hondo en algunas personas.

GTM - Hablar de juegos indie es hacerlo de originalidad, de estudios independientes y con poco presupuesto, pero... ¿qué hay de ese afán -por proximidad o por pura necesidad- de que la gran mayoría vuelvan la vista atrás hacia los clásicos juegos de estilo retro?

Yo personalmente creo que los juegos de nueva generación no son sustitutos de los "retro", porque por ejemplo, para mi Gears of War no sustituye a Contra, simplemente un día te apetecerá jugar a uno y otro día a otro. Los grandes juegos comerciales de ahora suelen tener un desarrollo largo, de varios días de juego, donde la acción de jugar pasa a un segundo plano y la historia y ambientación tienen el mayor protagonismo (como una película en la que tienes libertad de decisión), los juegos tipo Arcade por otro lado, ofrecen una diversión directa y sin rodeos (algo más parecido a un deporte o un juego de niños). Es como hablar de guitarras eléctricas y acústicas, cada una tiene su espacio, ninguna sustituye a la otra.

GTM - ¿Era tan sencillo entonces



"No me importa si alguien algún día decide hacer un port para consola de mis juegos, siempre y cuando su distribución sea gratuita"

"En cualquier rama te encuentras revivals. También en los videojuegos. Los que ahora hacen este tipo de juegos son los que hace 25 o 30 años se criaron consumiéndolo"

"Ahora las herramientas son muy versátiles y la potencia de las máquinas hace que sea relativamente sencillo hacer estas cosas"

hacer un videojuego o por el contrario estamos dando la razón a aquellos que creen que cualquier juego pasado fue mejor?

Las herramientas que tenemos ahora para crear juegos hace que todo sea "pan comido" comparado con otros tiempos. Ya no hay que lidiar con lenguajes de programación profundos ni grandes limitaciones técnicas, ahora piensas en poner un enemigo aquí o allá y no te tienes que plantear si el sistema te permitirá ponerlo, o si merecerá la pena el esfuerzo en programación. Los juegos de los 80 solían estar creados por equipos muy pequeños, de entre 5 y 10 personas por lo que he observado, algo que no está tan lejos de los pequeños equipos indie que existen ahora.

GTM - ¿Cuál piensas que es la causa del actual "revival" del mundillo retro?

Siempre ocurren "revivals" después de 25 o 30 años, más que nada porque los jóvenes que se criaron consumiendo una cierta cultura, luego crecen y pasan a ser los proveedores de cultura, llevando con sus creaciones parte de sus influencias.

Me gusta pensar que además, hay un número considerable de personas que sienten que ese tipo de juegos más sencillos y directos encajan mejor con su ritmo de vida. Creo que muchos adultos con experiencia en videojuegos lo sienten así.

Además, hay personas (como yo) que pensamos que el sonido chip, los gráficos pixelados y la respuesta rápida de los mandos son algo legítimamente característico de los videojuegos, y no entendemos que los valores de producción de Hollywood se impongan sobre ellos (de nuevo, es como pensar en que las pinturas desaparezcan ahora que existen las cámaras de fotos)

GTM - ¿Cuándo decidiste ofre-



cer tus juegos en caja? Algunos verán contradictoria esa iniciativa en alguien que defiende el software gratuito, así que, ¿nos cuentas un poco los precios?

Yo realmente no veo la contradicción: mi software es gratuito, puedes descargarlo directamente desde mi web y tendrás lo mismo que viene grabado en los discos de las cajas (también puedes bajar las cubiertas, galletas y manuales).

La cuestión es que algunas personas de vez en cuando tienen el detalle de hacer un donativo, y algunas pocas veces es un donativo generoso, por encima de lo que costaría comprar un juego comercial. Yo siempre envío extras digitales inéditos a quienes hacen un donativo como agradecimiento, pero cuando alguien tiene el detalle de donar por encima de lo que le costaría uno de mis juegos, me parece elegante invertir parte de ese dinero en mandar de vuelta un juego en caja con una nota de agradecimiento.

GTM - ¿Y nunca te has planteado portar alguno de tus juegos a consolas? Más de uno estaría encantado de jugar al Maldita Castilla en Mega Drive, Super Nintendo... ¡o en Dreamcast!

Bueno, con respecto a los ports, la verdad es que no me lo planteo porque hacer un port para un sistema diferente (que no sea con mis herramientas habituales) costaría sacrificar el desarrollo de varios juegos nuevos para PC, y te podrás imaginar, prefiero ir haciendo cosas nuevas cada vez.

No me importa si alguien se plantea hacer un port por su cuenta (siempre que la distribución sea gratuita). De hecho, hay un chico haciendo un port de l'Abbaye des Morts para Megadrive al que hice los nuevos gráficos y le mandé los editables para que tomase notas.

También está el problema de que portar desde Gamemaker es muy complicado, porque Gamemaker tiene variables y funciones preconcebidas que no aparecen en el código (como las vidas, las alarmas para eventos, etc...) y todo eso hay que fabricarlo desde 0, de modo que hacer un port implica reescribir el código.

"Yo no creo que los paquetes indies estén saturando el mercado. Están ahí para el que quiera, e incluso hace nada han dado el salto al mainstream. Hace poco creo haber visto a Skyrim en un bundle "

GTM - ¿Crees que se puede vivir del desarrollo independiente de videojuegos?

Se puede hacer, pero sólo si eres bueno haciendo juegos y además eres un buen "empresario". Para vivir de los juegos hay



"El tiempo a invertir en un juego varía de un título a otro. 8bit killer fueron 8 meses de trabajo. Maldita Castilla lleva ya más de un año. Hydorah hasta 3. En cambio en l'Abbaye des Morts en apenas una semana ya tenía todo "

tener capacidad para organizar y optimizar el trabajo, tomar decisiones, analizar el mercado, participar en eventos, conocer a gente, conocer canales de distribución, renunciar a principios a veces, y las miles de cosas que hay que tener en cuenta en toda actividad empresarial. Si quieres vivir de los juegos sin ser un empresario, entonces debes ser el dios del desarrollo y hacer juegos mega-brutales que se vendan solos! Jajaja...

GTM - Por último, ¿qué opinión te merecen los bundles de juegos indie? ¿Pueden estar saturando el mercado?

Es una maniobra para acercar los juegos indie al público masivo, esto hay que entenderlo como una oferta, no satura más que los 2x1 en los súpermercados, y aunque sature, eso no quita que te pueda resultar útil o interesante en un momento dado.

Además, esto es algo que ha saltado al mainstream ya (creo haber visto el Skyrim en un bundle hace poco), así que creo que la saturación no ha hecho más que empezar.

Y bueno, yo defiendo el software gratuito, pero también defiendo el de bajo coste y el de alto si está justificado. Si alguien puede llevarse 5 juegos, de los cuales 2 o 3 están muy bien, por el precio de 1, esto siempre me parecerá un acto de acercamiento entre los desarrolladores y los jugadores.

GTM - Gracias por tu tiempo. Te deseamos mucha suerte, que sigas haciendo los juegos que te gustan y que nosotros sigamos disfrutándolos.

Podéis encontrar las creaciones de Locomalito gratuitamente en Locomalito.com.


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

Ganarse la vida como un Pro



Sí, habéis leído bien, es posible poder vivir, y muy bien, jugando a nuestros juegos favoritos. Sobre todo en aquellos en los que se pueden competir contra otro. Es la élite de los jugadores. Aquellos que han cumplido su sueño de cobrar por jugar

Parece una utopía, más aún en territorio español, pero existen gamers que realmente se dedican a jugar prestigiosos torneos en los que ganar supone percibir una generosa cantidad de dinero. Pro-Gaming, E-Sport, o deporte digital, estos suelen ser los nombres que atañen a este "sector profesional". El cual permite ganarse la vida jugando a la consola o el PC. De hecho países como Corea del sur, Suecia o Estados Unidos están a la cabeza del desarrollo, por consiguiente, en lo más alto del ranking de este "trabajo". Hasta el punto que en el país asiático son comunes sus retransmisiones televisivas con un rotundo éxito de audiencia.

Evidentemente, a día de hoy es muy complicado poder vivir de esta afición; al menos en nuestro país, porque si nos pegamos un salto al otro lado del charco, encontramos que existe un grupo selecto de jugadores profesionales que pueden ingresar en sus cuentas la nada insignificante cifra de 150.000 dólares anuales. Por no hablar del mítico Jonathan Wendel, más conocido como Fatal1ty, el cual cuenta con numerosos patrocinadores y es capaz de recaudar hasta la impresionante cantidad de 1.000.000 de dólares anuales.

Wendel comenzó su vida de gamer con el archiconocido Quake III Arena. Decidió ir torneo de tal juego organizado por la CPL (Cyberathlete Professional League) en el que logró el 3° lugar y gano 4mil dólares solo por jugar. En ese momento una empresa de videojuegos lo vio y se intereso en él, y le ofrecieron patrocinarle y enviarlo a más torneos. Al principio sus padres se opusieron a ello, como era de esperar. Pero una vez que vieron que el chico podía ganarse la vida gracias a ello, le dejaron seguir con ello.

En declaraciones a Obsolete Gamer, cuenta como es su día a día: "*Suelo dedicar cerca de 8 horas a estudiar los movimientos, el tiempo, las estrategias, habilidades de combate y escuchar los sonidos del juego. Quiero estar tan bien informado sobre el juego que, si consigo escuchar algún sonido específico o un artículo recogido en cualquier parte del mapa, yo sea capaz de saber exactamente donde están mis oponente en todo momento y donde podría estar en los próximos 5 segundos. La predicción*



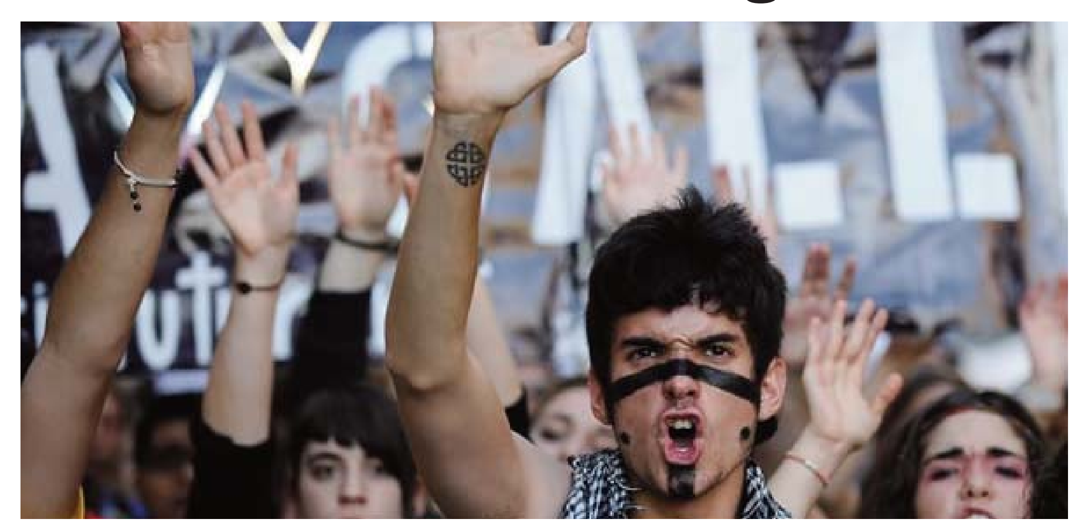
de los movimientos de tu oponente es muy importante".

En Europa, aunque las principales competiciones se reúnen al norte del continente, desde el año pasado España puede presumir de contar en sus fronteras con un evento de la categoría de la Dreamhack sueca, el cual se celebró en Valencia; ciudad que acogerá este festival electrónico junto con el país nórdico de ahora en adelante. Asimismo, y sin tener que acudir al extranjero, conviene estar atentos a las competiciones organizadas por la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y a otros torneos menores, pero igualmente atractivos para todos aquellos aficionados a este mundillo, como la Gamegune de Barakaldo. En todo este tipo de ferias, la variedad de categorías puede llegar a ser amplísima, y tan pronto asistimos a duelos a muerte en Super Street Fighter, como nos encontramos sumergidos en intensos tiroteos de los que las sagas Call of Duty, Battlefield y el clásico Counter Strike son los principales protagonistas. Así que ya sabéis, se puede vivir de ello, pero la tarea no es fácil. Hay muchos jugadores profesionales que dedican muchas horas a entrenarse y mejorar su técnica día a día. Así que si queréis dedicaros a ello, lo primero es conseguir derrotar a alguno de los gamers más fuertes del mundo. Un mundo en el que solo vale ganar, ganar y ganar. Estas son las señas de identidad esta nueva "modalidad deportiva" en el que no hay sitio para los no preparados.

Aunque es posible, cobrar por jugar no está al alcance de todos. En según que eventos cualquiera puede optar a los premios en metálico que se conceden a los primeros puestos. Pero donde de verdad se mueve el dinero es en los grandes campeonatos. Y ese es terreno vetado para los auténticos profesionales que cuentan con un gran patrocinador a sus espaldas

Jorge Serrano

Reflexiones de un *indie*-gnado



Estimados lectores de Games Tribune, hace aproximadamente 2 años que no me dirijo a ustedes para lamentarme de mis desgracias con el mundo indie y su gafapastez. Por ello les pongo en pre aviso de que el nivel de bilis va a ser de tamaño épico-bíblico-godzillesco

Para quien no me conozca, la mayoría, me voy a presentar como una persona que se fue a Dinamarca a estudiar en la que yo consideraba la mejor escuela a nivel mundial sobre diseño de videojuegos. Durante todo este tiempo he tenido el placer de poder diseñar juegos, conocer la industria, ganar algún premio e incluso estar en la gala de los BAFTA británicos, nominado por un juego. Con esto quiero decir que algo, por poco que sea, he conocido de este mundillo.

Y tengo que decir que hay una cosa que cada día me da más asco y repelús: el mundo indie.
Existen dos vertientes en la industria. La "maléfica"; industrial, con grandes compañías, distribuidoras, publishers donde se hacen productos "triple A" o se aspira a ello. Esta rama está demonizada debido a la sumisión de la industria a plazos, exigencias de presupuesto e exigencias de mercado. Por otro lado tenemos la "guai", la indie, donde unos "pobres chavales" crean sus ideas de la nada, son geniales, genios extravagantes que no necesitan de dinero para crear obras maestras.

Pues siento decir que estoy hasta los cojones del mundo indie. Es un mundo llenos de divas, prima donas y gente engreída que ha encontrado en el videojuego el lugar donde demostrar su ego. El diseñador indie se ha convertido en el hipster del vide-





ojuego. La mediocridad del cine, donde existen personas actuando de forma extravagante y con vestimentas estridentes para darse a ver y conocer ha llegado al videojuego.

Para poner un ejemplo, os recomiendo ir a internet y ver el capítulo de IGN "The Next Game Boss" donde se pueden ver decenas de píldoras de realidad indie que me producen vergüenza ajena. Para el desarrollador indie lo más importante cuando se despiertas es correr raudo y veloz a ponerse su sombrero. Cuanto más raro y llamativo mejor. Habrá algún estudio científico que demuestre la relación directa de tu sombrero con lo bueno o no que eres como diseñador.

Otros elementos imprescindibles tienen que ser:

- Peinado molón (en la desgracia de que no tengas un sombrero con forma de Bulbasaur). En este apartado también incluyo cualquier tipo de vello facial, como barbas, patillas, y demás. Cuanto más extremas mejor. Si puedes dejarte la barba larga y hacerte una cola de caballo en el medio, eres como el dios de los juegos.
- Bufanda o pañuelo "fashion" (si es un palestino eres –super-mega-osea-undergroung-guai-)
- Camiseta con diseño raro de cualquier cosa alternativa (los niños africanos, las ballena de Japón, ¡se creativo!)
- ¡Tatuajes y piercings! ¡Demuestra lo antisocial que eres! Y dales a entender que haces juegos porque la sociedad te ha maltratado o tu perro se te comió el bocadillo cuando tenias 5 años.

Como buen gafapasta tienes que tener tendencias autodes-

Para el desarrollador indie, lo más importante cuando amanece es correr a ponerse su gorro. Verguenza ajena, oigan. Al tío del muñeco habría que partirle las tibias





tructivas y de paso ser más "cool". Para ser indie hay que beber alcohol para desayunar. No es que seas un borracho, es que te tienes que inspirar.

Y por supuesto, tus ideas tienen que ser cuanto más raras y más controvertidas mejor. No importa que no tengan ni pies ni cabeza pero si eres capaz de juntar palabras que estén en las antípodas del significado para crear algo nunca visto como: "*vamos a poner de enemigo final a una mujer en cuero con patas de dinosaurio con tendencias pedófilas a la cual le cambiaron la matriz por un ordenador cuántico que quiere dominar el mundo ya que en otra dimensión los ordenadores tienen padres y este fue abandonado, creándole un trauma electrónico que hace que la junta del 33 rasque*" ¡Con dos cojones indie! ¡Hop Hop Aleluya!
Os recomiendo encarecidamente que veáis dicho capítulo. Entre mis compañeros de universidad ha causado auténticas vomiteras de la vergüenza ajena que nos produce.

Pero aquí no acaba la cosa, por supuesto existen festivales para gafasters donde puedes llevar tu juego con unas mecánicas tan atractivas como:

- Poner 4 columnas de cajas de cartón. Poner a un jugador al lado de cada columna
- Imprimir en papel instrucciones de movimientos aleatorios de las cajas entre las columnas. Ejecutados por los jugadores (meros cargadores ya que no toman ninguna decisión al ser ordenes generadas aleatoriamente por un programa)
- El que primero siga las instrucciones y se quede sin cajas gana

A que parece una tontería... pues buscad en google "Ordnungswissenschaft" y contemplad...

Por supuesto semejante mondongo de guano se llevará un premio o mención especial. Los que diseñaron esta joya post moderna eran de no sé qué escuela de arte y además llevaban batas de científico que siempre da un plus de credibilidad. Tampoco debes de olvidar en hacer una presentación lo más rara posible (he visto juegos pasar a finales de competiciones solo por la escena de presentación) aunque incluya imágenes superpuestas y varias voces hablando al mismo tiempo induciendo a una ingesta de pastillas o una lobotomía frontal exprés con el cuchillo jamonero sin afilar y oxidado.

Lo que más me inquieta sin embargo es la masa de seguidores y peloteros que estos seres pueden llegar a mover. Estos fans llegan a aplaudir cualquier mierda que sus "dioses terrenales" producen mientras yo miro atónito a esas tonterías. Aun recuerdo los aplausos en una con-

Tú no haces juegos. Tú te emborrachas y luego haces lo primero que te viene a la cabeza

ferencia donde se presento un juego cutre donde “solamente podías jugar tú durante un minuto” ya que , el jugador, al conectarse al servidor solo empezaba la partida si no había nadie más en todo el mundo jugando, por supuesto haciéndolo “una experiencia única, breve e irrepetible”. Parecía yo el único que pensaba “¿Qué puta gilipollez es esta?” una gota de agua en medio de un mar marrón.
Esta industria se está acercando peligrosamente al nivel artístico mostrado por Marcel Duchamp en 1917, donde firmo en un retrete público y lo transformó en arte. Y señores lectores, eso **NO ME GUSTA NADA.**

Lo escuché hace tiempo en boca de Funs, citando a alguien, que el día en que el videojuego tenga un Almodóvar, se bajaba del carro. Yo ya he visto varios, y no me faltan ganas de bajarme de él antes incluso de haber empezado en serio.

Parafraseando a esa gran película de ciencia ficción llamada Blade Runner: “Yo... he visto cosas que vosotros no creeríais: Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser, **y he visto juegos bíblicamente apestosos ganar concursos inmerecidamente**”

Hemos llegado a un punto donde lo importante es

1. ¿Quién eres? Si eres X o Y vas a estar en la final de un concurso, si o si. Porque todo el mundo quiere ser tu amigo y estar en la fiesta que vas a montar en tu casa después del concurso.
2. Si chillas, eres mejor diseñador, es un hecho.
3. Si llevas rastas, piercings y tatoos por todo el cuerpo, eres el diseñador máximo.
4. Si tu juego no tiene ni pies ni cabeza, e incluso cabe la duda de que sea un juego, tranquilo siempre puedes decir que es una obra de arte, automáticamente tu caché gana enteros. El punto 3 es importante aquí.

"Ordnungswissenschaft" mover cajas siguiendo hojas impresas. Estas son las mierdas que ganan en festivales gafapasters





Así es como ganaron la última Nordic Game Jam los 3 chicos de Red Grim con un "juego" al que 6 meses después, aun le intento encontrar el significado, la jugabilidad y sobretodo la relación con el tema de la Game Jam; el "Uróboros"

5. ¿Tu ropa llama la atención? Eres un genio sin parangón. Nadie puede contigo.

Así es como ganaron la última Nordic Game Jam los 3 chicos de Red Grim con un "juego" al que 6 meses después, aun le intento encontrar el significado, la jugabilidad y sobretodo la relación con el tema de la Game Jam; el "**Uróboros**". El "juego" se basa en mover el ratón aleatoriamente por la pantalla, interactuando con ciertos elementos mientras se escucha música minimalista y se oyen fragmentos de la serie "dos hombres y medio" de fondo. Podéis juzgar por vosotros mismos viendo el video en Youtube " Two and a fjers men" Si alguien es capaz de soportar ese nivel de gafapastismo sin que le revienten los sesos e incluso se atreve a aplaudir que sepa que nunca podría ser su amigo.

Podría ser que esta intromisión del mundo del cine no solo venga por los gafapastas. También en como gente del mundo cinematográfico se está introduciendo en los videojuegos destruyendo la parte más importante de estos: la interactividad y el poder de decisión, para transformarlo en meras experiencias interactivas sin elección alguna consistentes en juegos que se basan en ir del punto A al punto B como pueden ser juegos vanagloriados en el mundo indie como "Dear Esther" o "1916", juegos donde el rango de decisiones es nula.

Creo que el videojuego es una rama completamente diferente del cine y no necesitamos ni queremos su gafapasterio ni sus formas narrativas visuales.

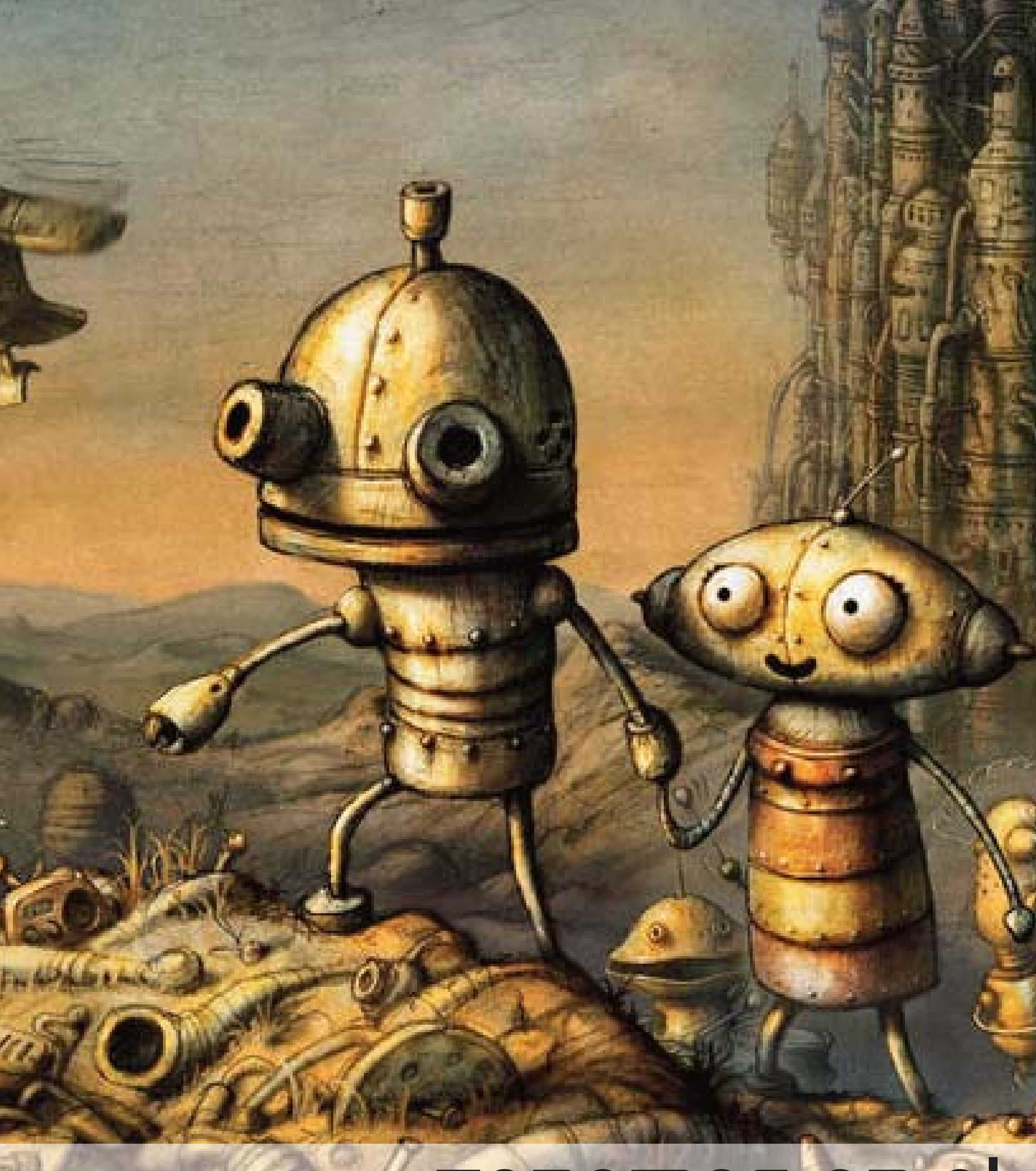
Por todo lo anterior, tengo que decir que yo no quiero ser indie. Doy gracias a Dios a que existen grande compañías y estudios donde lo importante es el equipo y no la individualidad, donde el Ego del diseñador se disuelve entre un grupo. Donde si llevas un gorro con un Pokemon en la cabeza tus compañeros se ríen de ti, por tonto.

Como dice Ford Fairlane: "**Tanto gilipollas y tan pocas balas**".

Josep "Yusep" B. Martínez-Hernández
Podcast Game Over



GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo



¿Tenemos en el CROWDFUNDING la salvación de la industria?

Crowdfunding y videojuegos

No hay duda que la industria del videojuego es un sector con vida, en constante evolución y es esta característica lo que hace que en una época de inestabilidad y crisis mundial como esta, en la que hemos visto a muchos estudios tener que cerrar, surjan o se adapten con fuerza nuevas formas de mantener el negocio a flote

Sin duda llama la atención el auge del crowdfunding en el mundo de los videojuegos de unos meses a esta parte, un sistema que cada vez más estudios prueban.

Empecemos por lo básico, literalmente su nombre indica que es una financiación colectiva y es exactamente eso: los propios jugadores se convierten en los inversores para que el juego pueda llevarse a cabo, cambiando las reglas, invirtiéndolas. El jugador primero da su dinero y cuando el juego esté desarrollado recibirá su copia. Es lo que llamaríamos en castellano micromecenazgo: cada usuario hace de mecenas del estudio, a pequeña escala.

Por su propia naturaleza, es una práctica en la que pueden tener más éxito los medianos estudios o los pequeños veteranos que los pequeños principiantes. Los estudios que ya tengan una base de aficionados que siguen sus obras verán más fácil movilizar a los usuarios ya que estos tienen que pagar antes de recibir el juego, por tanto, el factor renombre de alguna de las personas del estudio o de un título anterior, son fundamentales. Sin embargo, muchas personas están dispuestas a apoyar a jóvenes talentos que muestran grandes ideas y ganas.

Cualquiera estaría pensando “De acuerdo, eso es lo mismo que recoger donativos para llevar a cabo un proyecto y luego llevarte la satisfacción de haberlo logrado” ¿no? En efecto, sin embargo la diferencia, y de hecho uno de los principales motivos de su tremendo éxito en la actualidad, es la creación del portal Kickstarter, que se dedica única y exclusivamente a facilitar todo el proceso, poniendo al alcance de cualquiera la posibilidad de iniciar su propio proyecto y solicitar financiación colectiva.

Esta web consiguió hacer las donaciones atractivas del modo más simple y efectivo que puede



Kickstarter es el centro de recogida de donaciones para proyectos más importante que podemos encontrar hoy en día





En nuestro país también han surgido este tipo de iniciativas. Pendulo Studios pretende recaudar 300.000€ para comenzar el desarrollo de Day One

haber: ofreciendo recompensas por cada donativo en función de la suma aportada. No es lo mismo poner 15€ para que desarrollen el juego de tus sueños y esperar pacientemente a que se lance para comprarlo; que poner 15€ para que desarrollen el juego... y puedas probarlo antes de que salga a la venta, influyas en las decisiones de creación y por si fuera poco, te lo lleves gratis una vez sea lanzado. Por supuesto la cosa no se queda sólo ahí y cuanto más aportemos al proyecto, más alta y atractiva será su recompensa. Darse una vuelta por cualquiera de los proyectos de tecnología y videojuegos en Kickstarter se convierte en una constante tentación leyendo sus recompensas por aportar dinero al proyecto.

Ese es el principal motivo del éxito del crowdfunding en la plataforma Kickstarter, pero claro, eso tampoco funcionaría si la oferta no fuera atractiva y es ahí donde entra el segundo elemento que lo ha popularizado:

Resulta que un buen día Tim Schaffer, responsable de muchas de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos, como Monkey Island, Day Of The Tentacle o Grim Fandango; decide abrir un proyecto en Kickstarter solicitando la humilde cantidad de 400.000$ para que un grupo de tan solo dos personas desarrollaran trabajando muchas horas y por muy poco dinero en una nueva aventura gráfica en pleno 2012.

¿Por qué realizarlo de este modo teniendo en cuenta que su propia desarrolladora, Double Fine, podía encargarse de ello? Por un motivo más que evidente, falta de financiación. Ninguna distribuidora apuesta hoy en día por desarrollar un juego de un género caduco, nostálgico y prácticamente olvidado como es el de las aventuras gráficas. De modo que decidió lanzar el reto a los jugadores y preguntarles directamente "¿queréis una aventura gráfica? ayudadnos a hacerla realidad."

Y el resultado fue absolutamente abrumador. El éxito al-





canzó cotas inesperadas cuando, en tan solo ocho horas, ya habían recaudado los 400.000$ que solicitaban. Como os podéis imaginar, cuando llegó a su fecha límite, esa cantidad había sido más que superada, finalmente el proyecto recaudó un total de 3.336.371$ o lo que es lo mismo, un 834% más de lo que solicitaban en un principio.

Todos pensamos en lo mismo tras ver este abrumador éxito: “Ahora todo el mundo intentará sacar tajada.” Y evidentemente se ha hecho realidad ¿cuál es la sorpresa? que la mayoría de proyectos están consiguiendo financiación de forma exitosa.

Han aparecido multitud de nuevos proyectos que las desarrolladoras se negaban a financiar y los propios jugadores se están encargando de hacerlos realidad. Proyectos como Wasteland 2, Takedown o Shadowrun Returns de desarrolladores con sobrada experiencia pero que crean juegos de géneros minoritarios han encontrado el modo de llevar adelante su sueño y lo mejor de todo, sin que nadie les haga cambiar las cosas.

¿Por qué puede ser la salvación de la industria? Muy sencillo, porque por primera vez, al igual que ha ocurrido con la música, se han eliminado intermediarios que encarecen el producto, buscan beneficios y toman decisiones de cambio de un diseño que modifica la idea original de su creador, por no hablar de la lacra de los DLC’s y el tratar de exprimir al jugador hasta límites insospechados. Por primera vez, el juego que llega a los consumidores, es tal cual había sido ideado, con todos los contenidos desde el principio y además, a un precio justo.

Por si fuera poco, todos los que contribuyen a su financiación, pueden obtener extras y añadidos que dejarían en vergüenza a cualquier edición de coleccionista que se haya hecho hasta ahora. Como llevarte ilustraciones firmadas por sus creadores, que aparezca tu nombre en el juego, que alguno de los personajes esté basado en tu persona, o incluso visitar las oficinas de la desarrolladora e irte a cenar con los programadores. Esto no me lo estoy inventando, se trata de recompensas reales de algunos de los proyectos de Kickstarter.

Por otra parte parece ser que se ha encontrado por fin, no sólo un acercamiento inaudito de los creadores con los jugadores, sino una vía directa para llevar a cabo proyectos que de ninguna otra manera se harían realidad. Ya no tiene sentido la frase “no veremos una secuela del juego X, no ha vendido bien y no la van a hacer”, ahora se convertirá en “Eh, queremos una secuela del juego X, dejadnos pagar para que la hagáis”.

Jorge Serrano

GTM Opina:

Fantasia Final 7 y un cuarto...



Dani Meralho

Redactor de GTM

La reedición de los clásicos está muy bien. A unos permite rememorar instantes de juventud y a otros acercarse por vez primera a su contenido. Pero... ¿siempre vale la pena?

Indudablemente y en el caso de la reedición de **Final Fantasy VII**. No.

La que en **1997** fuera la consecución a una de las mejores sagas de la historia de los videojuegos, con el paso de los años se ha convertido en una auténtica tomadura de pelo para los jugadores.

Un título sobrevalorado para unos mientras que para otros es considerado como uno de los mejores videojuegos jamás concebidos. Lo cierto es que pese a la división de opiniones, el título protagonizado por **Cloud** ha sido motivo de precuelas, secuelas, películas, y todo tipo de merchandising. Desde muñecos hasta productos de cosmética, colonia y ropa interior. ¿Quién no recuerda aquel anuncio japonés en el que se comparaba una marca de perfume con las materias? Dinero chic@s, dinero.

Pero pasó su tiempo y al rey en seguida lo destronaron. Tras diversas continuaciones y secuelas numéricas, la saga no volvería a tener el mismo éxito, y poco a poco la franquicia entraría en estrepitoso declive. La culpable: la repetición de una arcaica fórmula para un público que ya nada tenía que ver con el original. Unos porque ya no eran críos y otros porque habían crecido en la era de los 32 bits.

Se especularía durante mucho tiempo después --ya en el actual milenio e incluso llegaría a realizarse una CGI basada en la intro original-- acerca de una posible reedición de **Final Fantasy VII** que hiciera gala de todas las tecnologías actuales hasta ese momento. Pero pese a la algarabía manifiesta de los aficionados por



Pese a la petición de muchos de los aficionados a la saga, Final Fantasy VII nunca sería reeditado en condiciones



el "revival", éste nunca llegaría... y en su lugar (hace un escaso mes se daba la noticia) ya muchísimo tiempo después desde aquella animación, se hizo patente el rumor de la por fin aclamada y esperada reedición.

Pero con los ecos de esperanza llegaría también el timo de la estampita y la decepción. Y es que **Square Enix**, haciendo gala de una deshonrosa estrategia comercial, no sólo ha pasado por mezquina, sino también por estúpida.

Mezquina porque al parecer nos quieren vender la moto aunque no llegue a los pedales de una bicicleta. **Extras** como una mejora general de la banda sonora y un lavado de cara "superficial" a los modelos 3D, la posibilidad de grabar nuestros resultados en la nube así como la introducción de un Bosster permanente para los personajes que tengan poca vida --otro recurso para convertir el juego en un paseo-- no valen su desembolso. Siendo todavía mucho más recomendable la versión de Psx o la de Pc con mods.

Y estúpida porque es a una comunidad como la del Pc, a quien va dirigido, la cual ha suplido con creces las carencias técnicas del original, superandolo en todos los apartados y de GRATIS.

Se han enterado de que resucitar viejas glorias, aporta múltiples beneficios sin arriesgarse a perder dinero en nuevos proyectos. Pues van listos si de esta picamos.

Dirigida a una comunidad como la del Pc, quien ha suplido con creces las carencias técnicas de la versión original

Psst... ¿Me financias un juego?



"Sería genial hacer este juego, pero no tengo recursos para ello". Este lamento, comúnmente extendido por la industria del videojuego, ha terminado por dar pie a una nueva forma de financiación. El crowdfunding es el patrocinio de moda, un sistema que permite que los jugadores, los verdaderos interesados, apoyen los juegos que quieran con sus donaciones



Juan Elías Fernández
Redactor Games Tribune

Crowdfunding, qué rara palabra y cuántas veces la habremos leído ultimamente, ¿verdad? No es para menos; este sistema se ha terminado revelando como una especie de panacea para que desarrolladores independientes obtengan los fondos necesarios, e incluso mucho más, para que sus obras pasen de proyectos a realidades. O al menos, así es sobre el papel.

La idea es muy simple. Pongamos que yo tengo un proyecto en mente, en este caso para hacer un videojuego: Jet Set Platypus, un título de plataformas en 2D protagonizado por un ágil ornitorrinco con frac, chistera y monóculo. En condiciones normales, pocos estudios por no decir ninguno me asignarían el presupuesto necesario para hacer algo así.

Pero hete aquí que a todo el mundo le caen bien los ornitorrincos, o esa es la suposición en la que me baso, de modo que dejemos que el pueblo decida. Yo pongo mi idea en alguna de las plataformas de crowdfunding -Kickstarter parece ser la favorita- y quien quiera puede apoyar Jet Set Platypus donando la voluntad. A cambio yo me comprometo a que cuando se alcance la meta de dinero que solicito llevaré a cabo el juego. Y cuando esté terminado, cada usuario que haya colaborado recibirá algún tipo de compensación: un DLC, una copia del juego, un pin del animal en cuestión... Si el proyecto cae en gracia y la gente realmente quiere jugarlo, Jet Set Platypus acabará recibiendo la suma necesaria y mi elegante ornitorrinco verá la luz.

Obviamente el ejemplo ha sido un tanto exagerado, pero con ello quiero recalcar el principal atractivo para que los pequeños desarrolladores se arrojen a los brazos de esta práctica: que todo tiene cabida. Si tu idea gusta y cuenta con el beneplácito de la gente, tu proyecto tendrá su oportunidad. Si no es así, ya sabes que de todas formas hubiera sido un fracaso. Y los donantes tienen

Un vehículo para las alternativas

Nos quejamos asiduamente acerca de la poca o nula originalidad en los videojuegos, de esa secuelitis crónica que parece afectar cada vez más a los grandes desarrolladores y del estancamiento de los géneros que conocemos. ¿Por qué no dejar paso a la savia fresca?

Los proyectos independientes, pese a que no cuenten con el glamour de los triple A, nos han dado más de una sorpresa. Fijaos en Limbo o en Super Meat Boy, por nombrar solo dos. ¿Puede ser el crowdfunding vivero de nuevas revelaciones? Por qué no...



la garantía, aunque esto ya imagino que depende de cada plataforma, de poder retirar su aportación dentro del plazo del proyecto si no terminan de verlo claro.

De modo que en principio, el crowdfunding parece bastante justo. No nos van a obligar a colaborar en algo que no queramos, y supone la oportunidad de ver productos en los que estamos interesados y que de otro modo jamás se publicarían. Sirva como ejemplo Wasteland 2, una secuela de un juego de, atención, Commodore 64 que salió en la década de los ochenta. A nosotros posiblemente no nos diga nada, pero Wasteland es tremendamente popular en Estados Unidos. Profundicemos un poco más: la ambientación de Wasteland sirvió de inspiración para Fallout. Su objetivo se consiguió mucho antes de que venciera el plazo.

Tim Schafer, creador de Grim Fandango y co-escritor de The Secret of Monkey Island, también vió claros los beneficios del crowdfunding. Su petición para que Double Fine pudiera embarcarse en un nuevo juego solicitaba 400.000 dólares a través de Kickstarter en poco más de un mes. Reunió más de tres millones de dólares y obtuvo el apoyo de casi 90.000 usuarios. En cierta manera, fue Schafer quien destapó el tarro de las esencias del crowdfunding.

No solo los juegos tienen cabida. Recordemos a Ouya, la consola con Android cuyos propios creadores instan a que sea modificada por los usuarios. Una máquina a la que no auguraríamos ningún éxito comercial si pretenciera medirse cara a cara con bestias como PS3 o 360, es más, lo tacharíamos de locura. Pero 43.000 apoyos y más de 5 millones de dólares de recaudación dicen que Ouya puede tener un nicho de mercado, aunque sea reducido. Seguramente nunca hubiese tenido la oportunidad de echar a andar de no ser por el crowdfunding.

Por todo ello, este mecanismo de financiación se está convirtiendo en el billete de salida de muchas propuestas independientes. Algunas cuajarán y otras seguramente se vuelvan por donde han venido para ser rediseñadas y vueltas a presentar, pero en última instancia será el favor del público lo que las haga posible.

Que sí, que aprovechados hay en todas partes, y que no es oro todo lo que reluce. Está claro que más de uno pensará en aprovechar la coyuntura para hacer su propio agosto. Pero a riesgo de hacer de abogado del diablo, pienso que el crowdfunding es una buena herramienta para emprendedores. Y hoy en día, con la que está cayendo, eso es ya de por sí algo bueno.

La verdad nunca es tan bonita



O al menos no tanto como la pintan. El "Crowdfunding" está ya en boca de todos, y parece ser que ha venido para quedarse, pero... ¿por cuanto tiempo? ¿Acaso este sistema soluciona de verdad los problemas de los estudios más humildes? En mi opinión no solo no lo hace, sino que conlleva muchos más inconvenientes que ventajas



Miguel Arán
Redactor Games Tribune

Y es que siendo justos la idea en la que se basa el Crowdfunding es incluso buena. Igual que en la antaño existía la figura del mecenas que acogía a grandes artistas en su seno, ¿por qué no democratizar el concepto y extenderlo hacia las comunidades online y los desarrolladores?

Realmente hay muchos obstáculos entre el ideal y la cruda realidad. Antes de comenzar con la explicación. tenemos que preguntarnos: si participo en una campaña de crowdfunding... ¿eso en qué me convierte a mi?¿En cliente? No exactamente, un cliente paga por un producto, no por una promesa.

¿En patrocinador? Tampoco, un patrocinador busca beneficio publicitario. ¿En accionista? Ni hablar, pues no se participa en la toma de decisiones más allá de encuestas de temática muy general ¿En donante? Desde luego que no, porque la mayor parte de las veces se trata de egoísmo, no de filantropía: pagas por un proyecto cuyas características te interesan, no para ayudar a unos pobres desarrolladores desamparados. ¿Entonces que nos queda?¿Seríamos una especie de colaboradores con derecho a beneficios?¿Igual que sucede en consorcios como Airbus?¿Que busca el "crowdfunder" medio? Me atrevería a decir que una mezcla de todo lo anterior. ¿Os pensábais que esto del crowdfunding era sencillo? Pues al final resulta que tiene bastante miga...

Pero el principal problema no tiene que ver con definir este concepto, si no con el dinero en sí: Con la moda del crowdfunding en plena efervescencia, el primer quídam que pase por la calle puede montar una plataforma de para hacer "el mejor juego de la historia" auspiciado en unas promesas tan absurdas que harían enrojecer al mismísimo Peter Molyneux

Y no me refiero al hecho que puedan darse timos, dado que el sistema es seguro, y generalmente solo descuenta las canti-

¿La tiranía del dinero?

Si un juego realmente tiene potencial para convertirse en una producción mayor, tal vez los jugadores deberían lanzar un mensaje a las compañías, y premiar a las que asumen riesgos en vez de lanzar "CoD 10" o "Diablo 5". No debemos huir del dinero de las compañías, debemos transformar sus políticas mediante el mercado, mediante los juegos que decidimos o no comprar. ¿Realmente creemos que el crowdfunding dará más libertad a los desarrolladores? No. Solo habremos cambiado la autocracia por el clientelismo



dades que se donan una vez que se han alcanzado los objetivos recaudatorios. Me refiero a que es un sistema que está muy expuesto al hype meteórico y a una decepción posterior.

Seré incluso más claro, el modelo del Crowdfunding es ideal... pero no para videojuegos. Por ejemplo: la Fundación Blender existe gracias a las subvenciones del gobierno de Holanda, pero sobre todo gracias a la colaboración monetaria de miles de usuarios comprometidos a lo largo y ancho del globo. El sistema funciona bien, están desarrollando uno de los mejores editores 3D de la historia, completamente gratuito y multiplataforma, e incluso tienen suficientes ganancias como para hacer algún cortometraje de vez en cuando que sirva para promocionar y ayudar a desarrollar los módulos del programa. ¿Y por qué lo que a ellos les sirve no es válido aplicado a videojuegos?

Pues por un simple asunto de profesionalidad y contar con una hoja de ruta draconiana con unos objetivos muy concretos.

La mayor parte de los desarrollos que salen a la palestra gracias al crowdfunding no son más que proyectos menores sobredimensionados, y ejecutados por desarrolladores que, sin poner en duda su ilusión y su firme creencia en el proyecto, simplemente carecen de las competencias necesarias para cumplir lo que prometen. Tanto en recursos humanos como en experiencia real.

No se trata de malicia, se trata de la sobreestimación de las capacidades propias, fruto de la inexperiencia. Y ese es uno de los grandes peligros que yo le veo a esta vía. Que se convierta en un nido de chascos y los pocos juegos que salgan mereciendo la pena, queden estigmatizados por el cómputo global.

Hora de sacar la bola de cristal: ¿en qué acabará esto del crowdfunding? Pues bien. creo firmemente que no es más que una moda pasajera con motivos muy nobles, pero objetivos muy poco realistas Y en gran parte alentada por el momento de optimismo creativo que vivimos al estar en pleno "boom" del software indie.

Por eso vaticino que dentro de 5 años, y tras una concatenación importante de chascos y producciones poco afortunadas, dejando alguna joyita por el camino (espero) , el concepto de crowdfunding se irá apagando sin hacer ruido, hasta que se estabilice en un número anual de proyectos mucho más reducido que el actual, pero mucho mejor estructurados , teniendo objetivos bien delimitados y solvencia creativa demostrada.

ACE Team: Juegos en Chile



Entre los desarrolladores latinoamericanos, existe un estudio que tiene el prestigio de moverse en las ligas mayores. Todos los hemos escuchado nombrar alguna vez, pero hoy los conoceremos en profundidad. Para eso, entrevistamos a Sebastián Gonzalez, productor de ACE Team, creadores de Zeno Clash y Rock of Ages

ACE Team es una empresa de videojuegos basada en Chile. Comenzó en la ardua tarea de desarrollar este entretenimiento en el año 2007. El primer intento que realizaron fue ZenoZoik, una tech demo realizada íntegramente con el Jupiter Engine de LithTech (No One Lives Forever). "El demo no se puede encontrar en ningún lado" afirma Sebastián, "Pero hay un video en YouTube".

Zenozoik fue el punto de partida de Zeno Clash, el cual fue hecho desde cero en el Source Engine de Valve. Más tarde fue lanzado como un proyecto autopublicado, fue distribuido a través de Steam, con un éxito tanto comercial como de crítica. Imaginen la sorpresa de los chicos de ACE Team cuando ATLUS USA se acercó a ellos en persona (CWIDT?) con la intención de realizar un port de este juego para Xbox LIVE Arcade, luego denominado Zeno Clash: Ultimate Edition.

¿Cómo fue trabajar con ATLUS?

Ellos se han portado muy bien con nosotros y mantenemos una buenísima relación. Gracias a la confianza que existe entre ACE y ATLUS es que hemos podido desarrollar nuestras ideas con la profundidad que queremos y con la calidad que esperamos. Hemos ido a la E3 2012 a presentar Zeno Clash 2 y hemos vuelto con camisetas de Persona 4.

¿Y luego de Zeno Clash, llegó Rock of Ages?

No exactamente. De hecho, mientras realizábamos el prototipo de Rock of Ages surgió la posibilidad de hacer un proyecto con la Universidad Santo Tomás para enseñar biología molecular a niños en los colegios del país a través de un juego interactivo. Este proyecto se llamó Kokori.

¡Genial! ¿En qué consiste Ko-

ACE Team actualmente colabora con ATLUS para desarrollar sus proyectos



kori?

Kokori es un RTS en donde el jugador controla pequeñísimos robots (nanobots) para navegar al interior de una célula y realizar todo tipo de operaciones.

Y luego llegó Rock of Ages ¿Cómo se les ocurrió algo así?

La idea vino de Carlos Bordeu, quien pensó el juego 100% desde una perspectiva de gameplay. Se preguntó: "¿Cómo sería un juego multiplayer en donde un jugador controla una bola a través de un campo lleno de obstáculos y el otro lo trata de detener?. Algo como un juego de carreras y combate al mismo tiempo." A todos nos gustó esta idea principal y comenzamos un intercambio de sugerencias y ocurrencias, como por ejemplo que la bola fuese una roca gigante o que los enemigos fueran ejércitos hechos de papel. Esto se dio justo en la época en donde buscábamos cambiar de engine.

¿Qué engines han utilizado hasta el momento y cuál fue su elección final?

Hemos usado Source para ZC1, Unity para Kokori, el prototipo de Rock of Ages fue hecho en Torque... Finalmente nos decidimos por Unreal Engine. Necesitábamos poder hacer cualquier cosa que quisiésemos sin tener que restringirnos por la tecnología, entonces probamos y probamos hasta que nos sentimos cómodos con el flujo de trabajo y la flexibilidad de las herramientas de Unreal Engine.

¿Crees que es posible crear un juego triple AAA en Latinoamérica con un buen dominio del Unreal Engine?

Yo creo que sí, si te enfocas en el gameplay, los valores de producción o la calidad de la experiencia, que es a lo que ACE Team ha estado apuntando desde un principio, En esos términos se puede competir mano a mano en el mercado. Ahora, si enfocas la pregunta en cuanto a la consistencia de una experiencia de calidadm pero que además tenga un tiempo de juego extenso.... es allí, creo, donde se hace tu pregunta un poco más dificil de responder.

Zenozoik fue el primer intento del estudio. Estaba desarrollado sobre Source Engine de Valve y no pasó del status de demo técnica y encontrar material del juego original cuesta bastante. Podéis ver el video de lo que fue en youtube pinchando sobre la captura de la imagen

¿Y eso a qué se debe?

Principalmente porque para poder lograr eso, se necesita generar mucho volumen de arte y diseño, lo que significa que se deben tener equipos de trabajo grandes para poder producir lo que se necesita. Y eso hasta el momento es un poco complicado en Latinoamérica, porque a pesar de que hay mucho talento, aún no es un talento especiali-



Zeno Clash II fue anunciado en el pasado E3. Los responsables aseguraron que van a tenerlo listo para el próximo año. Aunque es su principal proyecto, barajan un par de IP's de las que aun no ha trascendido nada

zado.

En el fondo hay que pensar en construir una industria basada en la calidad. Para elevar la calidad de los juegos hay que generar proyectos, que a su vez generen trabajo, trabajos que atraigan talento y talento que finalmente produzca productos de calidad que inspire al resto de la industria... y asi todo el ciclo, una y otra vez. Hay que decirlo, en Latinoamérica hay mucho talento y empresas que prometen, pero aun hay mucho por hacer, especialmente si queremos competir en el mercado global.

Por eso creo que iniciativas como Video Games Chile aquí o ADVA en Argentina hacen una importante labor a la hora de difundir el medio y tienen el poder de generar comunidad, educar, atraer y formar talento, a través de experiencias como la EVA o el Extreme Workshop.

¿Qué le depara el futuro a ACE Team? ¿Qué puedes decirnos de Zeno Clash 2?

Estamos trabajando muy fuerte para poder cumplir con las expectativas de los jugadores y fans de la primera entrega. Hacemos mucho énfasis en mejorar el sistema de combate, haciéndolo más intuitivo y eficaz. Además estamos haciendo crecer el mundo de Zenozoik, esta vez pueden esperar mapas mucho más grandes que en ZC1 ya que buscamos fomentar la exploración. Estamos avanzando bastante y esperamos tener el juego listo empezando el 2013 como anunciamos durante la E3 de este año. En cuanto a otros proyectos... Por el momento lo único que puedo decir es que tenemos un par de IPs que estamos estudiando. Siempre estamos haciendo algo.

Una pregunta más y te dejo ir ¿Qué opinas del desembarco de Square Enix como publisher en América Latina?

Me parece fantástico. Como mencionaba anteriormente, se está generando industria. Toda la región sin duda va a crecer y el alcance de los juegos creados en Latinoamérica va a tener mayor repercusión en los mercados que tradicionalmente no eran alcanzables por el talento local. Ojalá otras empresas tan icónicas como Square Enix sigan éste ejemplo y ayuden a impulsar el desarrollo en ésta parte del mundo.

SANTIAGO FIGUEROA
CORRESPONSAL GTM
SUDAMÉRICA (BBAA)

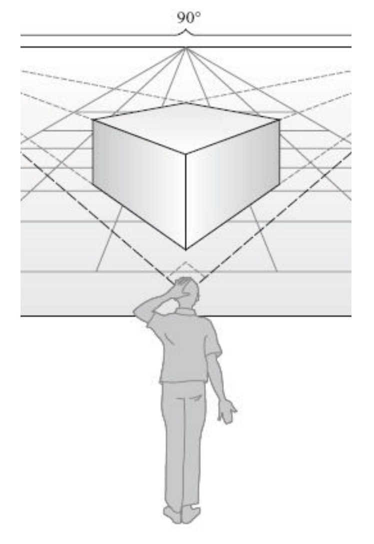


desarrolla: digipen · **distribuye**: ? · **género:** plataformas · **texto/voces:** ? · **pvp:** ? · **edad:** 0+

Perspective

Desde otro punto de vista

La alternativa de este mes si bien no destaca por ser original (recoge el testigo de otros títulos ya vistos) sí lo hace por su puesta en escena espléndida, y lo más increíble: realizada por unos estudiantes



Seguramente todos hayamos soñado alguna vez con poder dedicarnos en cuerpo y alma a aquello que tanto nos gusta. Y si es en el caso de los **videojuegos**, pues mejor que mejor. Pero también sabemos que no es lo mismo ocio y placer que la obligación del día a día, y que no a todo el mundo se le da del mismo modo aquello que se proponga. Unos lo hacen bien, y otros por supuesto... todo lo contrario.

Y puede que ese no sea el caso de la reseña de este número, a la cual le auguramos un gran éxito si es que no se desvía del trayeco que ha tomado. Hablamos de **Perspective**, un título desarrollado por un equipo de alumnos -- sí, estudiantes-- del prestigioso **Digipen** Institute of Technology, del que existe una sede en Bilbao y que tiene entre una de sus asignaturas la programación de videojuegos.

Perspective es un juego que auna perfectamente y con gran

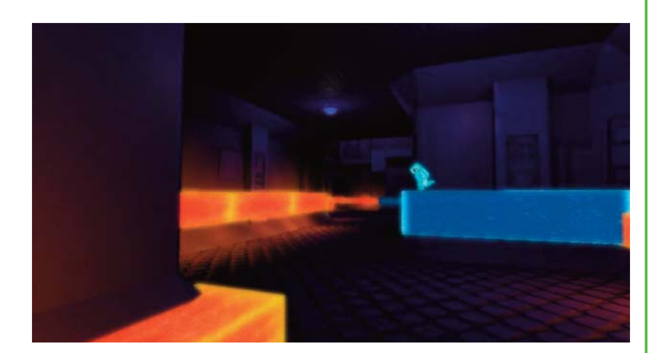
Perspective es un título de plataformas creado y desarrollado de manera íntegra por un equipo de alumnos del Digipen Institute of Technology

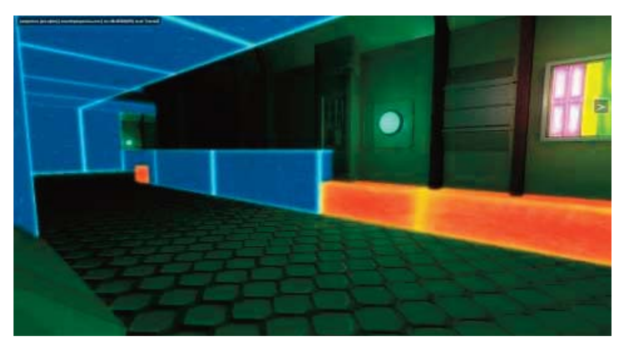
maestría el 3D junto con el 2D. Un título que toma muchísimas referencias de otros como **FEZ** y **Echocrome** --al redactor personalmente le recuerda al último-- y del que hasta ahora sólo se ha visto un trailer con el que está creando gran expectación en el panorama internacional. Por lo que sabemos, el juego consistirá en ayudar a un personaje a atravesar un mundo tridimensional, jugando siempre con las perspectivas, los ángulos y la colocación estratégica de los objetos. Plataformas, estrategia, y puzzles. Tres elementos esenciales que bien dispuestos pueden dar mucho juego. Cambiando de forma compleja desde una primera a otra tercera persona. Dos puntos de vista que usaremos a nuestro antojo y que utilizaremos para ir modificando nuestro espacio del modo que creamos más conveniente.

Ésta es en resumen la premisa principal de este juego del que no pocos medios se han hecho eco. Todo un nuevo fenómeno al que seguiremos durante los próximos meses y que dará mucho que hablar en el panorama independiente.

Más que augurar, nos atrevemos a asegurar --por lo expuesto-- un claro éxito del que seguramente volveremos a hablar con más detenimiento en el futuro. No en vano de este centro han salido equipos tan destacables como los desarrolladores de **Portal**.

Según sus creadores, el juego estará listo para otoño de este mismo año. Y lo hará única y exclusivamente en Pc, plataforma escogida para su lanzamiento. Eso claro, por el momento.







Conclusiones:

Nos llega de la nada y dispuesto a romperlo todo. Ideal para aquellos que gustamos de los juegos que incentivan la lógica y el intelecto. No hay números, no hay que recordar colores, pero sí formas y movimientos. Los juegos de este tipo aunque en el fondo son muy sencillos, gustan... y mucho. Porque es una forma de entretenernos, de entrenarnos y claro está, de disfrutarlo.

Por qué debes seguirlo:

Porque su concepto aunque ya repetido, resulta novedoso al usar un punto de vista desde la primera persona. Y porque su mecánica enganchará como pocos.

Positivo:

- La mecánica de juego tiene toda la pinta de engancharnos durante horas.
- La combinación 2D-3D resulta excelente. Habrá que ver cómo será el juego final.
- Claro exponente de que con esfuerzo y si se quiere, se puede llegar a hacer un producto interesante para el público. ¿Qué pensarán aquellos que gozan de impresionantes presupuestos para ofrecer calidad “cero”.

Negativo:

- Que no tengamos más material para poder realizar un análisis más exhaustivo.

TEXTO: Dani Meralho

No solo Juegos

The Amazing Spider-Man

Contar lo mismo en menos de 10 años



Diez años después de que Sam Raimi defenestrara completamente el universo Spiderman y sus 50 años de historia, Marc Webb ha contado su versión de las cosas. El lema de la película es "la historia no contada", y le viene al dedillo, ya que no es contada ni en las películas anteriores ni en ningún cómic que este experto en Spiderman haya leído jamás.

Con esto no me quiero referir únicamente a las situaciones en las que se encuentran los personajes, que pueden variar o no siempre que estos estén bien caracterizados. Me refiero exactamente a dicha caracterización. Los personajes no tienen nada que ver con los creados en su día por Stan Lee y Steve Ditko o en sus numerosas "vueltas a los orígenes". El guión los presenta de manera absurda, antinatural y nada creíbles.

Por si fuera poco, la película tiene unos fallos de estructura y de lógica bastante grandes que no revelaré aquí para no reventar nada a aquellos que aún no la hayan visto.

Baste decir que cometen estupideces del tipo "en lugar de dar un salto y pillar al malo que acaba de salir de la habitación, voy a irme a la policía". ¡Tío, eres Spiderman! Pégale un puñetazo y déjalo listo. Ademas es, sin duda, la cinta de superhéroes que más cabos sueltos deja y menos explicaciones da.

Y no me habléis de la de Batman... esa es aún peor.

Nemesis

Porque "Kick-Ass" era demasiado suave

Mark Millar es uno de los guionistas actuales que menos reparo tiene en mostrar una violencia cruda y una brutalidad extrema y... real en sus guiones. Es la mente pensante detrás del mejor crossover que haya hecho Marvel (Civil War) y co-creador de Kick-Ass.

En este caso la idea es muy sencilla. ¿Y si todo el entrenamiento de Batman, sus artilugios, su dinero, su intelecto, capacidad y tenacidad no fuera dirigido a hacer el bien, sino a hacer el mal? Tendríamos a Nemesis.

El mayor asesino macabro e hijo de p**a que hayamos visto en un cómic o pantalla.

Todo empieza cuando un policía recibe una carta en la que se especifica cuándo y dónde va a morir. A pesar de las precauciones o impedimentos que ponga, todo parece indicar que no va a escapar a los caprichos enfermos de Nemesis.

La sobrecogedora forma en la que Mark Millar nos presenta situaciones completamente gratuitas pero desde una perspectiva

Mala "nueva" adaptación, cómic bestia como pocos y un concierto en el salón de casa

única, violenta, dura y cargadísima de humor negro es algo que nunca deja de maravillarme.

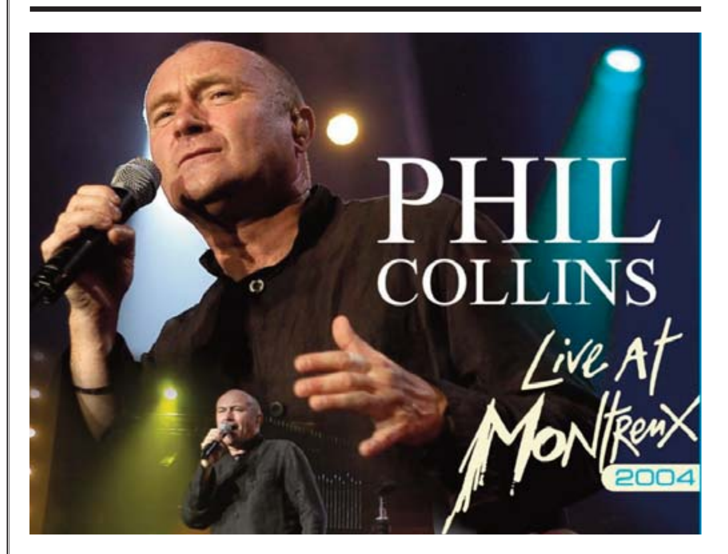
Simplemente imaginad que Batman tuviera la personalidad del Joker. A partir de ahí, el sadismo en cada viñeta está garantizado.

Los lápices corren a cargo de Steve McNiven, que trabajó junto a Millar en la saga de Civil War antes mencionada haciendo un trabajo más que bárbaroy aquí se nota que ha mejorado en la narrativa visual y capaz de hacer a los personajes completamente creíbles.

Este es un cómic completamente desaconsejado para todo aquel que no sea adulto. Incluso siéndolo es un cómic difícil de asimilar pero, sin duda, excelente.

Phil Collins Montreux 2004

Magnífica música vista en HD



El festival de Montreux es uno de los mayores actos donde se dan cita artistas con mayúsculas. Eric Clapton, Santana, Phil Collins... Vamos, que a Melendi no le invitan.

El caso es que desde hace un par de años han empezado a publicar sus mejores conciertos en alta definición y desde luego que merece la pena.

La mezcla de sonido está perfectamente hecha de tal modo que el público no ahoga jamás las voces ni tampoco lo hacen los instrumentos. Digamos que es un directo con arreglos en cuanto al volumen. Por lo demás, el audio viene preparado para 5.1 y demás dispositivos parecidos.

La imagen es, sin duda, espectacular.

Este Bluray trae el concierto íntegro de más de dos horas de Phil Collins cantando los mejores temas de toda su carrera y marcándose un solo de batería en "In the Air Tonight" que pone los pelos de la nuca de punta.

Por si fuera poco y como contenido adicional, podremos disfrutar también de una horita de temas tocados en Jazz Instrumental en el concierto de 1994, solo que aquí no sólo aparecen canciones suyas, sino también las de su grupo "Genesis".

Desde luego es una pieza fundamental si te gusta el amigo Phil, pero igualmente necesaria para cualquier autoproclamado fan de la buena y "vieja" música.


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers







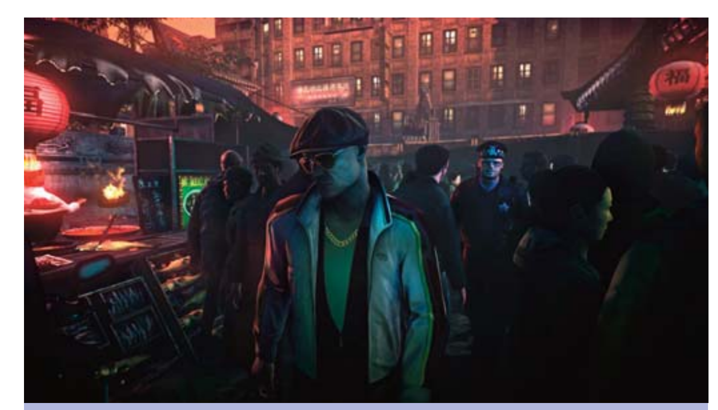
Hitman: Absolution

Un asesino de alto standing

Ya queda menos para la salida de la siguiente entrega de este famoso asesino a sueldo, la cual se está convirtiendo en una de las más esperadas gracias a los grandes detalles que se han visto desde que se anunció el juego

Han pasado más de de cinco años desde que pudimos apreciar la última ejecución de nuestro apreciado asesino.

Después de las diferentes incursiones realizadas por parte de IO Interactive con títulos como Kane & Lynch y Mini Ninjas, el estudio danés se vuelve a centrar en lo que mejor sabe hacer: El arte de asesinar de forma elegante y con la precisión de un reloj suizo. Tal y como pudimos apreciar en la demostración presentada por Square-Enix en el pasado E3 y que tuvimos el placer de poder jugar para así ofreceros

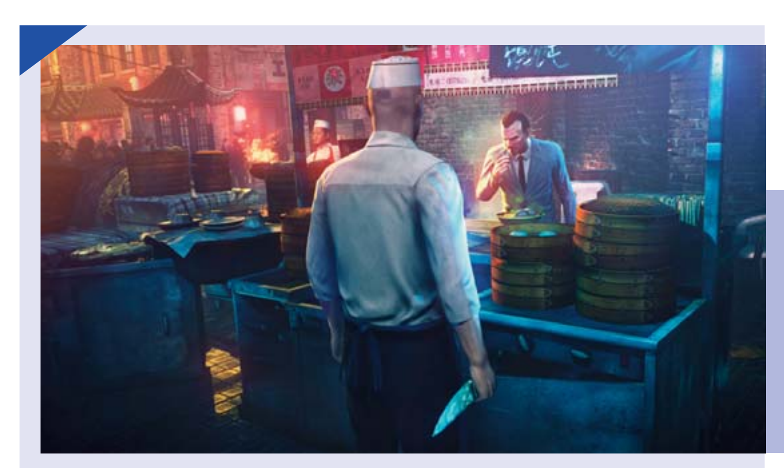


Como viene siendo ya una tónica habitual, podremos disfrazarnos para poder pasar totalmente desapercibidos ante nuestro objetivo

nuestras impresiones sobre el mismo.

Para ser más concretos, el capítulo que probamos fue el segundo. En él recibimos el encargo de asesinar a King, conocido como el Rey de Chinatown, a cambio de información, pudiendo utilizar para ello un sinfín de variantes a nuestra disposición. Uno de los elementos más adictivos del nuevo videojuego de la saga Hitman es que podremos afrontar cada asesinato de multitud de formas diferentes, a cada cual más espectacular, sádica y elaborada. Gracias a este estilo tendremos la sensación de que realmente dominamos los acontecimientos y, sobre todo, que con dedicación y esmero podemos convertirnos en unos verdaderos profesionales, con la consecuente satisfacción del trabajo bien hecho. Así pues, el juego está diseñado para incentivar la discreción, pero, sobre todo, está diseñado para que podamos hacer la misión de formas muy variadas.

Darle tantas opciones a los jugadores no suele ser la tónica general en los juegos actuales, es más fácil hacer una sola vía que varias. IO Interactive ha tomado el camino difícil pero también el



Tendremos que tener mucho cuidado a la hora de utilizar nuestras armas, ya que la gente puede delatarnos en caso de vernos con ellas



más satisfactorio para el jugador.

En este nivel con el que el Glacier 2 TM, el nuevo motor gráfico de este Hitman, demuestra todo su músculo, al mostrar en pantalla a decenas de personajes a la vez con un alto nivel de detalle, algo que pocas veces hemos visto tan bien recreado en la actual generación de consolas. Cerca de 500 personas distintas se mueven a su libre albedrío en el escenario de esta misión, pero ya nos han dicho que habrá fases con hasta más de mil personas diferentes moviéndose a su antojo, lo que es francamente espectacular.

Esto unido al nivel de detalle que proporciona el nuevo motor, y sus grandes físicas, hacen que el impacto visual sea muy grande la primera vez que ves el juego en movimiento en uno de estos escenarios con tantas personas, las cuales serán un factor fundamental en nuestras misiones ya que, aunque no tienen un papel activo, siempre estarán a nuestro alrededor y se asustarán si ven un cadáver o un arma, reacciones que pueden hacer cundir el pánico y estropear así nuestro trabajo. Por lo que pasar lo más desapercibido posible será una ardua tarea y nuestro santo y seña en todo el juego, de este modo tendremos que ocultar y eliminar cualquier rastro de nuestro paso por allí, como ocultar cadáveres, evitar mostrar armas en público, etc.

De esta manera, observar lo que nos rodea, cada elemento del escenario, las personas que andan por él, los objetos que nos pueden ser útiles, será primordial, y para facilitar esto tenemos el Modo instinto. Una visión especial que se activa pulsando un botón y que nos permite ver de manera clara el camino que va a seguir un enemigo, vías de escape, atajos y armas

El motor Glacier 2 esta preparado para poder mostrarnos un gran número de personas en pantalla

entre otras cosas. Algo similar a la vista del águila de la saga Assassin's Creed pero que facilita todavía más las cosas, dando muchas pistas sobre con qué elementos del escenario podemos interactuar y qué es lo siguiente que podemos hacer. Pero que los más jugones no se alarmen, ya que este modo queda en el olvido en los modos de dificultad para los más avanzados o expertos. Estos modos serán cinco: Fácil, Normal, Difícil, Experto y Purista

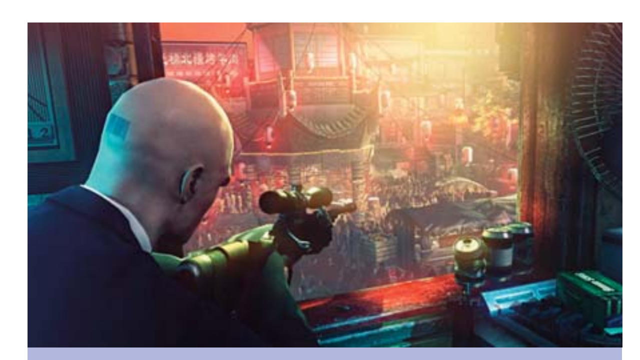
Otro de los aspectos que nos llamó mucho la atención fue el apartado gráfico, en el que los ya mencionados transeúntes mostraban un nivel de detalle más que notable. Pero lo más sorprendente era la gran cantidad de animaciones y gestos que llevaban a cabo sobre la marcha, por no hablar de nuestro protagonista, cuyo modelado era absolutamente real, algo que se ponía de manifiesto especialmente durante las cinemáticas y los planos cortos, dejando entrever un trabajo de texturización facial deslumbrante. Y no sólo eso, ya que sus animaciones nos parecieron realmente variadas y muy bien hilvanadas.

Y que decir de los escenarios, los cuales muestran un diseño sublime, con unas texturas y un nivel de detalle muy elaborado, algo que es digno de mención, ya que parece que el Glacier 2 se encuentra muy "comodo" con multitud de personajes no jugables y con escenarios sólidos sin apenas perdida de definición ni bajada de frame rate, por lo menos en este nivel.

Para finalizar, queda más que confirmado que el título vendrá totalmente doblado traducido a nuestro idioma. algo digno de agradecer, y más aún viendo como se las está gastando ultimamente Sqare-Enix,



El modelado del Agente 47 esta muy cuidado, lo que dará una sensación brutal de realismo, como podemos apreciar en la imagen



Tendremos una gran variedad de soluciones a la hora de asesinar a nuestros objetivos, algo que dará pie a la rejugabilidad.

Valoración:

Todo apunta a que estamos ante uno de los títulos más prometedores para la recta final de esta generación. Y es que estos más de cinco años de espera parece que van a merecer la pena. Por lo menos por lo que hemos podido ver y probar. Sin lugar a dudas estamos ante un título cuya propuesta y puesta en escena rayan a un nivel impresionante y que, si no se tuerce la cosa, será uno de los mejores títulos del presente año.

Así pues, el 20 de noviembre de 2012 es una de las fechas a marcar en nuestro calendario.

TEXTO: JORGE SERRANO



Resident Evil 6

Un Resident Evil para gobernarlos a todos

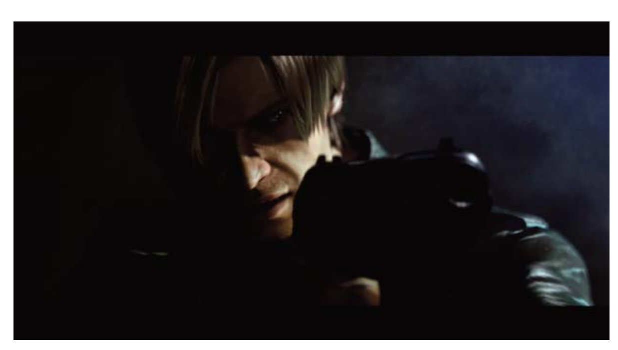
Una de las franquicias más queridas (y también más polémicas) del mundo del videojuego vuelve a las tiendas. Promete satisfacer tanto a los que disfrutaron de los clásicos como a los que se incorporaron a partir de RE4. ¿Es posible?



Hace unos días Koch Media nos invitó a probar Resident Evil 6 en sus oficinas. Se trataba de la demo que Capcom llevó al E3, con 3 misiones protagonizadas por un personaje diferente cada una de ellas en ambientaciones muy diferentes. Pudimos de esta manera probar los tres hilos argumentales que se entrelezarán conformando la historia de Resident Evil 6.

Leon S. Kennedy

En la primera misión tomamos el control de Leon S. Kennedy, el protagonista principal de los juegos pares (RE2 y RE4) de la saga. Esta fase se nos presenta como lo más parecido a los Resident clásicos, y lo es en parte. Se desarrolla en una mansión muy al estilo de los primeros juegos de la saga y la luz juega un papel muy importante, es cierto que se ha logrado una ambientación muy lograda y por momentos incluso nos puede llevar a pensar que estamos ante un survival de hace años con unos excelentes gráficos en alta resolución. Pero han cambiado demasiadas cosas en el mundo del videojuego desde entonces y algunas de las que



La fase de Leon es la que más recuerda a los RE clásicos, pero más por la ambientación que por jugabilidad

han quedado en el camino formaban parte muy importante del género en aquellos años. A día de hoy no se concibe un juego con un sistema de control rotacional como el de entonces, ni con un sistema de cámaras fijas que permitían al desarrollador esconder los zombis tras una esquina o cualquier obstáculo del escenario. La jugabilidad actual ha quitado esa sensación de que te va a aparecer un zombi tras cualquier objeto o al girar y de que no te va a dar tiempo a escapar.

Esta fase promete emociones fuertes, estamos acompañados por Helena Harper, agente del gobierno americano, y comienza obligandonos a matar al Presidente de los Estados Unidos, víctima del Virus-C con el que una organización bioterrorista amenaza el mundo. Como ocurrió en Resident Evil 5, nos acompañará otro personaje en todo momento que podrá controlar un amigo offline en pantalla partida u online. En el caso de que no queramos compartir la experiencia con otro jugador humano, será la máquina quien nos ayude a progresar controlando al segundo personaje, y por lo que pudimos comprobar ahora sí resultará de ayuda, y no como en RE5 con la "ínclita" Sheva.

La duración de Resident Evil 6 será más de dos veces superior a la de RE5 (que no era corto precisamente), la inclusión de tres hilos argumentales y la variedad de personajes y situaciones que esto permite, lo hacen posible

Chris Redfield

La fase de Chris Redfield comienza con este totalmente borracho y hundido en un bar. Pier Nivas de las BSAA le convence de dejar aquello y que se una a su misión en la ciudad china de Lanshiang,

La fase de Chris es muy espectacular y cinematográfica, al más puro estilo Call of Duty, pero en tercera persona

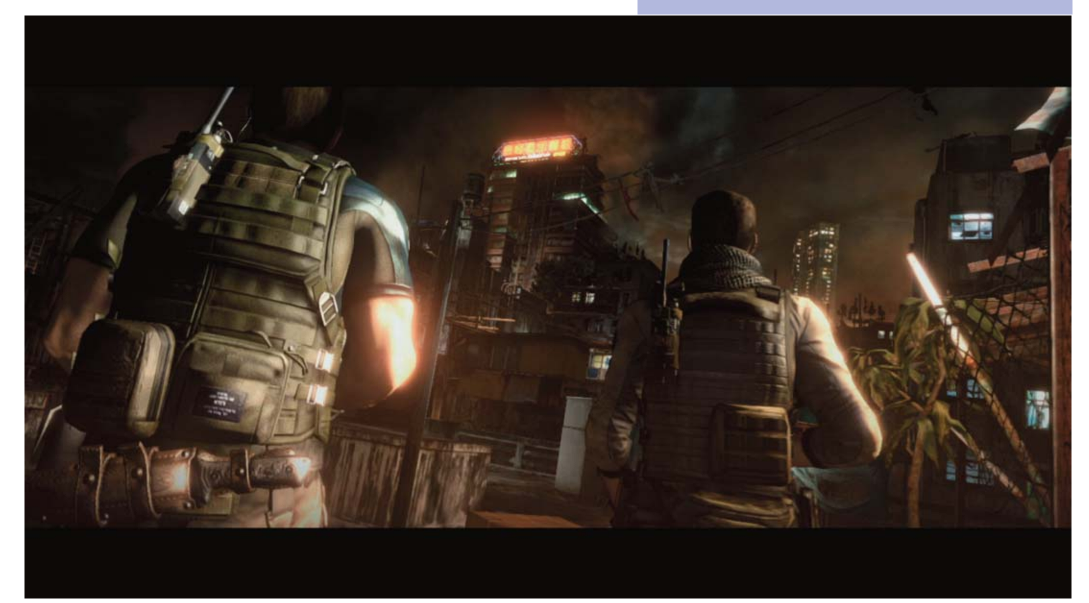
donde se desarrolla una misión al más puro estilo visual y jugable de Call of Duty, aunque en tercera persona. La acción transcurre por los tejados de la ciudad y deberemos ir bajando y subiendo en todo momento con un desarrollo muy lineal y "scripteado", pero tremendamente frenético y espectacular. Olvidaos de los típicos infectados torpes y lentos, suben y bajan, se ocultan, te flanquean y DISPARAN. Sí, los zombis de Resident Evil 6 van armados, disparan y tienen buena puntería, al menos cuando Capcom haya decidido que la tengan ya que en otro momento de la acción pasamos de un edificio a otro colgados de una tubería y los zombis disparan y disparan a pocos metros de distancia y no nos aciertan. Es cierto que Chris ha perdido bastante masa muscular respecto a RE5, al anterior sería mucho más fácil darle.

En esta fase nos acompaña un equipo de la BSAA, que nos pondrá las cosas algo más fáciles con las decenas de enemigos que deberemos abatir para poder avanzar y llegar hasta un punto en el que deberemos resistir una oleada de enemigos hasta que lleguen los refuerzos. Lo dicho, si no fuese por que a lo largo de

Un apartado técnico a la altura de la saga

No es sencillo sacar conclusiones en este aspecto de una versión en desarrollo. De lo que pudimos ver y escuchar se puede predecir que Capcom está poniendo toda la carne en el asador para que Resident Evil 6 sea un título puntero a nivel técnico. Aunque para eso aún le faltaba algo, ya que lo que pudimos jugar mezclaba escenarios y personajes con un gran detalle con otros que no estaban a la misma altura. Pero no olvidemos que se trataba de la beta de un producto en desarrollo, y con tiempo aún para pulir todos esos pequeños detalles.

Tres tramas principales que se entrelazan y se cruzan para un final común











la aventura encontraremos las habituales platas verdes curativas, nadie diría que estamos frente a un Resident Evil, parece más un Call of Duty en tercera persona.

Jake Muller

La tercera fase que pudimos probar se desarrolla en un estado de Europa del Este de nombre Edonia. Jake Muller (hijo de Albert Wesker y pistolero a sueldo) y Sherry Birkin (hija de William Birkin de RE2) deben escapar de una criatura enorme para posteriormente hacerle frente y vencerle en el interior de un edificio. Se trata de la típica secuencia de persecución resuelta mediante quick time events y a continuación el habitual enfrentamiento contra el enorme jefe final haciendo uso del entorno y los distintos items que encontraremos por el mismo.

Una fase de este tipo en cooperativo ofrece múltiples posibilidades y estrategias entre los dos jugadores y recuerda bastante a algunos enfrentamientos y fases de Resident Evil 5.

Valoración:

Se nos "vende" Resident Evil 6 como el juego que va a ser capaz de satisfacer a los jugadores clásicos de la saga y los que la comenzaron a difrutar a raiz de Resident Evil 4. Me temo que estos segundos encontrarán más lo que buscan. Soy uno de esos "raros" que disfrutó en su día de los originales y flipe (para bien) con el salto que supuso para la saga RE4. Lo que espero es que sea tan buen juego como parece ser, que la inteligencia del compañero esté a la altura y que las nuevas habilidades de los zombis supongan un paso adelante y no uno atrás. Hablando de pasos, ¡que maravilla poder andar (que no correr) y disparar al mismo tiempo en un Resident Evil de la saga principal!

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



FIFA 13

Ya huele a hierba recién cortada

Otro año más, la batalla entre los simuladores futbolísticos por excelencia está servida, PES y FIFA competirán de nuevo por el cetro del mejor juego de fútbol de la presente generación de consolas ya a punto de llegar a su fin

¿Habrán conseguido los chicos de EA Sports mejorar un videojuego con tan pocas cosas por pulir como FIFA 12 y seguir dominando el mercado futbolístico como llevan haciendo desde el cambio de generación? No se pierdan las próximas líneas.

Desde el año 2008 podemos ver como EA Sports consiguió darle la vuelta a la tortilla y convertir al FIFA en el videojuego de fútbol más vendido, muy por delante del hasta ese momento dominador del mercado, Pro Evolution Soccer, pero, ¿cuáles son las novedades de está nueva

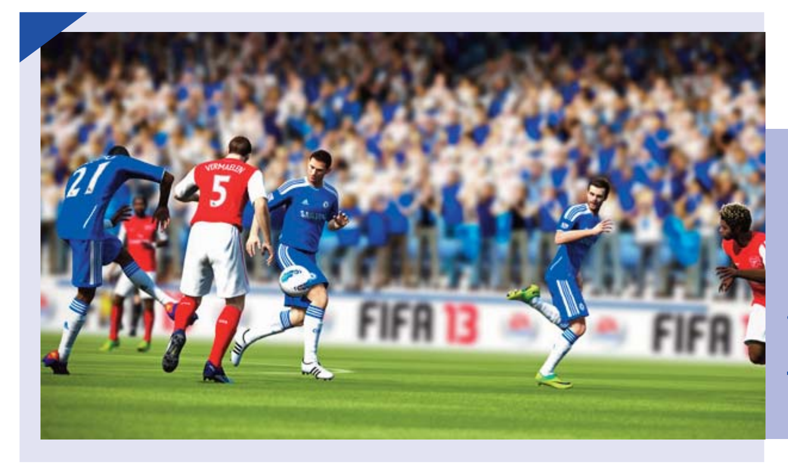


En nada y menos comienza de nuevo el balón a rodar. F.C. Barcelona y Real Madrid C.F. se disputarán el primer título de la temporada

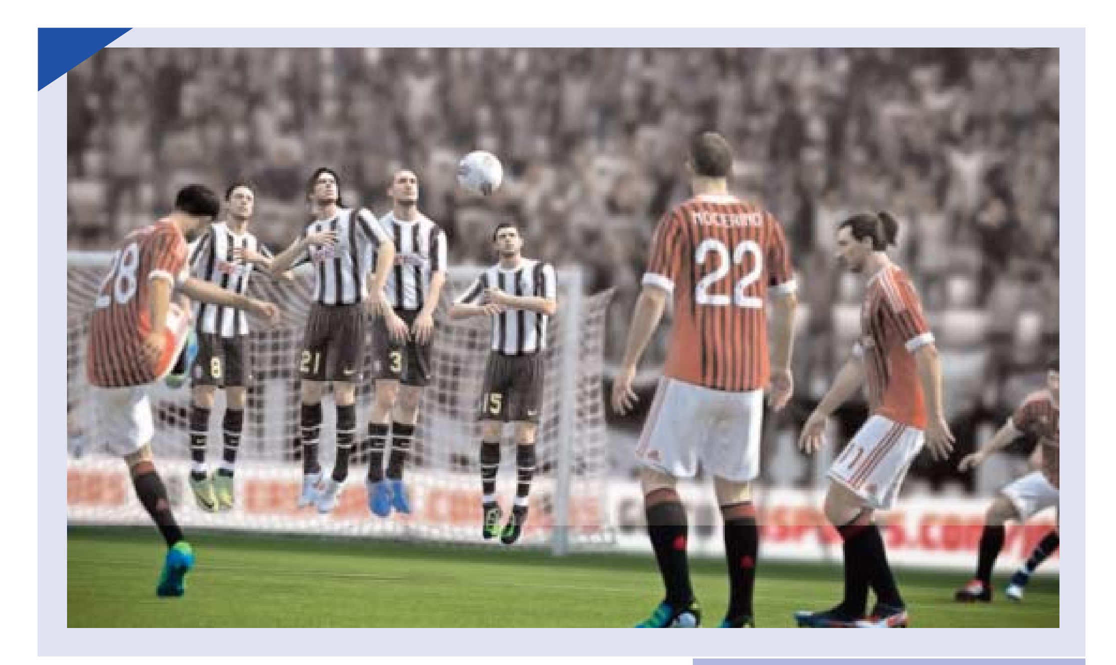
edición? Podemos destacar 5 puntos básicos en los que EA ha querido basar la evolución de FIFA 12 a FIFA 13: La batalla por la posesión, que incluye como mejoras el renovado impact engine y el control al primer toque y, el ataque creativo donde encontramos el llamado complete dribbling, los saques de falta tácticos y el ataque inteligente.

Battle for the Possession

En este punto encontramos, como he dicho antes, las novedades del nuevo impact engine y el control al primer toque. Estos cambios han tenido, según me han contado varios jugadores de competitivo que han podido probar el juego, una gran influencia en la manera de jugar los partidos. En concreto vemos como en FIFA 12 el sistema del impact engine estaba muy mal implementado a la hora de defender, lo que hacía que la mayoría de los jugadores optáramos por defensas rápidos en lugar de defensas altos o fuertes como pueden ser Puyol o Piqué, esto se ha corregido en esta nueva edición de manera que ahora resulta mucho más fácil meter cuerpo al delantero o interponerse entre él y el balón teniendo este poco que hacer



Después de varias entregas en el que las novedades han llegado con cuentagotas, FIFA 13 quiere volver a intentar dar un salto cualitativo



frente al defensa, algo que no sucedía en la versión del año pasado.

Respecto a la otra novedad, el control al primer toque, podemos decir que es uno de los cambios que más se notan respecto a FIFA12 en el que el sistema de control del balón era más simple de forma que prácticamente cualquier jugador podía hacer un control muy bueno o cagarla en cualquier momento. Esto no sucede este año, no todos los jugadores pueden hacer un control perfecto y orientarlo, este dependerá mucho más de las características de cada jugador, de este modo no se parecerá en nada un control del balón como el que pudiera realizar Xavi Hernández con otro realizado por Lass Diarra siendo este último mucho más impreciso.

Otro efecto que tiene esta novedad en el sistema de juego es el uso de los controles al primer toque como forma de regate ya que en FIFA 13 este tipo de controles son más precisos y sólo pueden ser realizados con éxito por jugadores con una cierta calidad técnica (normalmente los centrocampistas ofensivos o creadores y los jugadores de ataque) y es bastante útil utilizarlo como manera de salir de la presión del rival e internarse en el área con peligro

Attack with Creativity

Aquí tenemos el otro pilar básico sobre el que se sustentan las novedades jugables de FIFA 13, en primer lugar vamos a hablar del complete dribbling y de los saques de falta tácticos que afectan la manera de afrontar los partidos en mucha menor medida que la otra novedad que nos falta y que dejaremos para el final, el llamado ataque inteligente.

Respecto al complete drib-

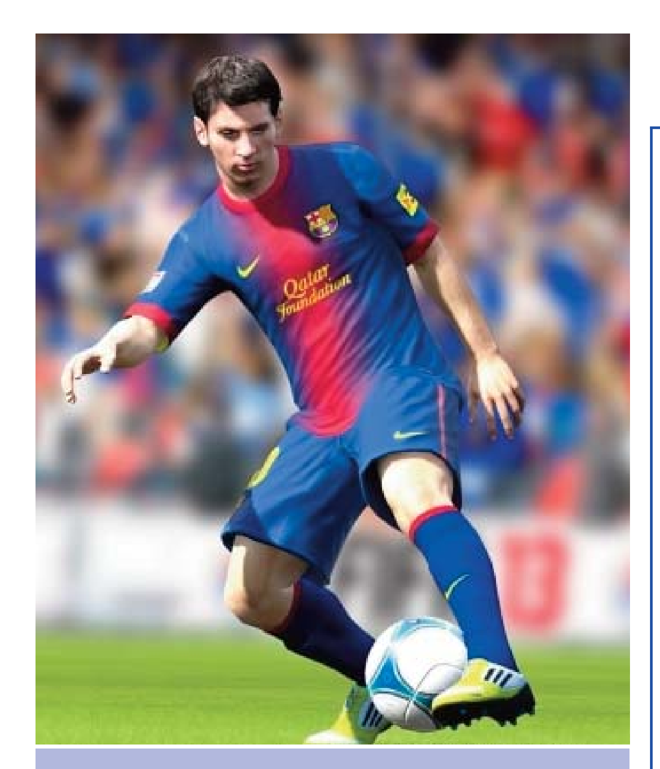
El apartado gráfico es algo que ya no nos preocupa. Hace varios años que el nivel de modelado y recreación de los jugadores ha dejado de ser la seña de identidad del título. Lo que queremos ver es si los errores que arrastra se han subsanado

bling podemos decir que es otra vuelta de tuerca al sistema de regates presente en FIFA 12 que nos permite realizar nuevos movimientos parecidos a algunos regates presentes en FIFA Street pero no tan exagerados. En todo caso, y por lo que hemos podido hablar con jugadores que ya han probado el juego, esto resultaba bastante inefectivo e incluso muy complicado de realizar en muchas ocasiones.

En lo referente a los saques de falta tácticos no hay mucho que decir, por lo que nos han dicho es un simple añadido y no sirve para mucho, aunque han añadido algunas cosas interesantes como es por ejemplo el que aunque saltes con la barrera, está no se rompe sin remedio y se vuelve a recomponer pasados unos segundos, algo que resulta muy útil a la hora de defender las faltas ya que un simple amago no es tan eficaz como en FIFA 12 y tienes más oportunidades para defender un saque de falta.

Pasemos ahora a hablar de la novedad más importante en este apartado, lo que EA ha bautizado como ataque inteligente. Este es el cambio más importante en el sistema de ataque de FIFA con respecto a FIFA 12 ya que ahora los jugadores buscan huecos, lanzan desmarques, se paran cuando van a caer en fuera de juego, cambian de trayectoria cuando se encuentran con un jugador rival y rodean a este jugador etc.... Esto hace el juego muchísimo más dinámico y junto con los controles al primer toque hace que el sistema de ataque haya sufrido un cambio bastante notable. Sin duda parece todo un acierto por parte de EA.

Para acabar con las novedades jugables de este juego me gustaría hablar de todo un acierto por parte de EA que todos los jugadores de FIFA competitivo entre los que me incluyo agradeceremos muchísimo, este es la eliminación del llamado regate glicht que consistía en pulsar L2+R2 para hacer que el jugador que tenía el balón saliera literalmente disparado siendo esta jugada prácticamente indefendible si se ejecutaba con maestría.



Messi será la imagen del juego. El astro argentino será la portada de la próxima entrega del juego de EA Sports

Valoración:

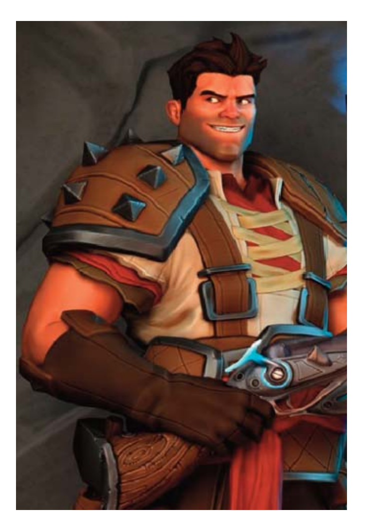
EA Sports ha vuelto a dar con la tecla y consigue mejorar en la medida de lo posible un producto que hace un año parecía prácticamente perfecto. La remodelación del impact engine, y las mejoras introducidas en el sistema de ataque del juego hacen de FIFA 13 el que, en opinión de este redactor, será el mejor simulador de fútbol que ha habido hasta el momento. Ahora sólo nos queda esperar hasta el 27 de Septiembre para poder disfrutar de una nueva entrega del que es considerado el mejor simulador futbolístico de la presente generación.

TEXTO: Pablo Vallina

Orcs Must Die! 2

Pero... ¿no los habíamos matado ya a todos?

La segunda parte de uno de los juegos sorpresa del año pasado vuelve para traernos muchos más orcos a los que matar y con la novedad que todo el mundo pedía: el modo cooperativo. Matar orcos no va a poder ser más divertido.



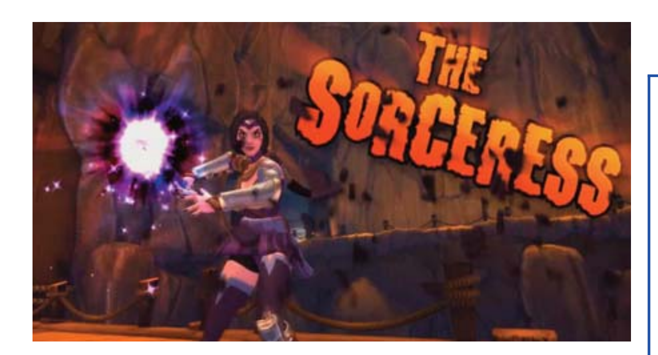
Orcs Must Die! fue una increíble y grata sorpresa además de cumplir perfectamente con lo que su nombre evoca. Aparecen orcos y todos deben morir. La calidad se puede ver reflejada en las muy buenas valoraciones que recibió. Es un juego muy divertido que, a pesar de no alejarse mucho del género “tower defense”, presentaba algunas novedades que llamaban la atención.

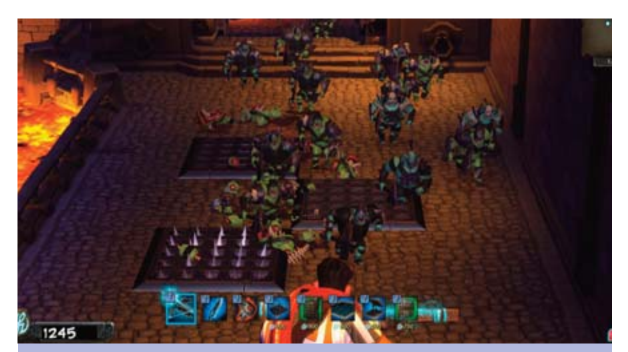
Pero como ya sabemos que no existe la perfección, el juego presentaba dos fallos, uno de ellos fue la repetición de escenarios ya que al estar situado dentro de una especie de fortaleza no resultaban precisamente variados. El otro, y quizá más importante fue la ausencia de un modo multijugador y todos los que jugábamos nos imaginábamos en nuestra cabeza como sería realizar esta aventura con un amigo.

Pues ya basta de imaginar, ya que Robot Entertainment ha decidido arreglar sus dos problemas y además, añadir novedades para pulir el resultado general de su segunda entrega. En primer lugar, la historia será llevada a varias zonas, con lo cual tendremos fases no sólo dentro de la mazmo-









Orcs Must Die! va a seguir manteniendo la misma estela de humor que su predecesor, conservando su dificultad y táctica

rra, sino que viajaremos por el exterior luchando contras las interminables hordas de orcos y otros monstruos que intentarán destruir el núcleo que protegemos. Y finalmente, un modo cooperativo con el que podremos disfrutar de la historia con un amigo. Para esto, se ha añadido un nuevo personaje, la hechicera, que acompañará a la aventura al sarcástico y chulo protagonista de la primera parte aunque todavía queda por ver como influirá este modo a la hora de poner las trampas y a la fuerza de las hordas.

Además, Robot Entertainment ha prometido nuevas trampas que nos encantará usar contra los numerosos orcos, un nuevo sistema de mejoras que será diferente a la mejora por calaveras de la primera parte y un modo infinito con el que podremos matar orcos hasta que nos aburramos o nos maten... sea lo que sea lo que llegue primero.

Por el momento, ir preparando las trampas que a partir del 30 de julio se abre la temporada de cazar más orcos.

Valoración:

Más orcos, más trampas, más personajes, modo cooperativo... en definitiva, Orcs Must Die! 2 va a ofrecer más y mejor, y siguiendo las pautas de su predecesor es increíblemente difícil que esta segunda parte pueda no ser tan divertida. De momento, tendremos que esperar hasta el mes que viene para poder disfrutarlo completamente, pero promete. Y mucho.

TEXTO: XAVI MARTINEZ



Masacre

El mercenario más bocazas del cómic

Durante la Comic Con de este año de repente alguien amenazó a los chicos de Highmoon Studios con cortarles varios miembros si no ponían un video que dicho intruso había llevado. Masacre quería un juego propio, y nadie le dijo que no.

Ocurrió tal cual. El vídeo es uno de los más vistos sobre la Comic Con de San Diego (el mayor salón del cómic americano del mundo).

Masacre apareció con un maletín y se subió al stand donde los miembros de Highmoon pretendían hacer una presentación de un juego sobre Hit-Monkey (un mono con pistolas en los pies), y les increpó y amenazó con espadas y pistolas, quitándoles el micrófono y dirigéndose al público para preguntar si no preferirían un videojuego protagonizado por él. Evidentemente, la audiencia prorrumpió en aplausos.

Los creadores de los dos últimos juegos de Transformers ("Guerra por Cibertrón" y "Caída de Cibertrón") son los encargados de llevar del cómic a las consolas a uno de los personajes más queridos por los fans de los cómics y, desde luego, el más gracioso e irreverente.

El juego en cuestión es, como no podía ser de otro modo, un "hack & slash". O dicho de otro modo, un Devil May Cry. Desde luego es el tipo de juego que más le pega al señor Wade Wilson (identidad secreta de Masacre).

Poco se sabe de este juego, pero ha levantado una expectación sin precedentes y ha sido una de las grandes sorpresas de la convención ya mencionada. Lo que sí está confirmado es que el guión corre a cargo de Daniel Way, el guionista actual de la serie regular de Masacre.

Masacre se creó a principios de los años 90 por Fabian Nicieza y Rob Liefeld. Rápidamente protagonizó varias series limitadas, y se caracteriza por no callarse nunca, haciendo contínuas referencias a películas, otros cómics, música, insultando en clave de

Whoa there, champ! Not safe for work!

humor a los demás personajes, y manteniendo conversaciones consigo mismo.

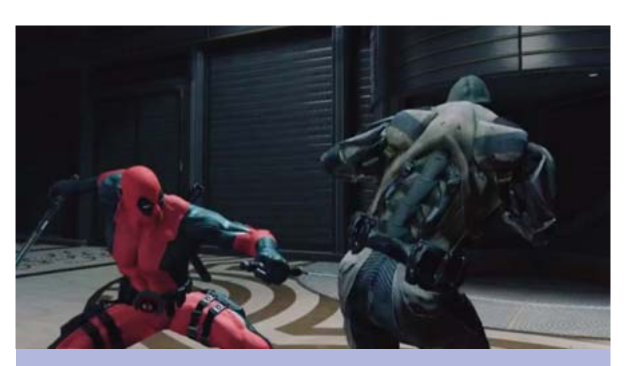
Además, es el único que sabe que está en un cómic, por lo que con frecuencia se dirige directamente al lector.

El juego contará con grandes dosis de violencia, algo de esperar teniendo en cuenta que el protagonista se gana la vida de mercenario, pero también de chistes.

Es un pervertido amante de los tacos, las armas grandes y ruidosas, Bea Arthur, y con una capacidad sobrehumana para regenerarse que deja en pañales a la de Lobezno.

Todavía no hay fecha de salida, pero les mantendremos informados. Sean buenos y, por favor, busquen imágenes de Bea Arthur en google y entenderán a Wade

Masacre tiene triple personalidad: una guarra, una calmada y la suya... a cual peor.



Decapitaciones, amputaciones, disparos a bocajarro, insultos y chistes en el nuevo juego de uno de los estandartes actuales de Marvel Comics.

Valoración:

Que los comics son una afición minoritaria creo que ya no se lo cree nadie. Películas, series y videojuegos son mundialmente famososos gracias a que, un día, fueron tebeos.

Pues bien... Masacre es uno de los comics más originales y graciosos que existen y, aunque nunca ha sido tan famoso como Spiderman o Lobezno, ultimamente está gozando de una popularidad jamás vista.

Esperemos que este juego enseñe a Hollywood cómo hacer las cosas.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS



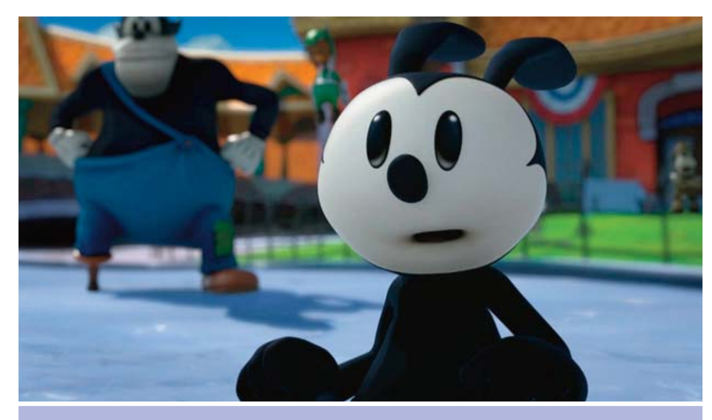
Epic Mickey 2: El retorno de dos héroes

Fantasías animadas de ayer y... bueno, de ayer

Mickey Mouse, el ratón más querido del mundo, y Oswald,el conejo de la suerte, vuelven de nuevo a encarnarse en un videojuego para librar a su mundo de una nueva amenaza. Pero esta vez, en más sistemas

El mundo creado de la unión entre Warren Spector y los cortos clásicos (pero clásicos, lo que se dice clásicos) de Walt Disney vuelve a mostrar sus frutos con el regreso de sus dos buques insignia. Uno es, posiblemente, el personaje animado más famoso del mundo. El otro, seguramente, el más olvidado. Pero juntos, pueden salvar todo un universo.

Toca, pues, volver a Wasteland en Epic Mickey 2: El retorno de dos héroes. Pero donde antes Oswald, el más trasgresor del dúo, ejercía de antagonista frente al simpático roedor corporativo,



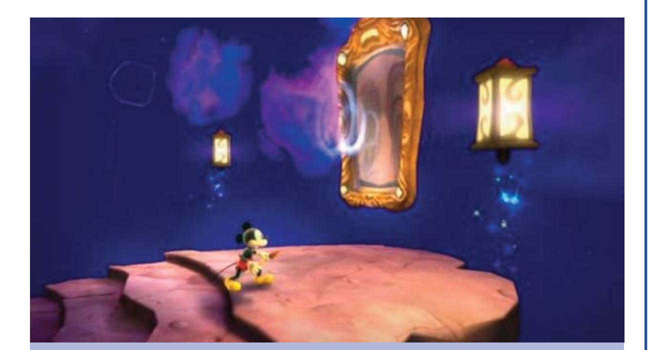
Un nuevo desastre se cierne sobre Wasteland, donde nos reencontraremos con personajes como Pete Pata Palo, los Gremlins o el propio Oswald

ahora tendremos una asociación que se traducirá en una característica de juego siempre agradecida: las partidas cooperativas. Salvar Wasteland de los misteriosos terremotos que amenazan con desatar el caos y la destrucción es más llevadero, o eso se presupone, si se hace con un socio al lado. Una pantalla partida nos permitirá llevar a cabo la misión en hermandad y camaradería.

Y para ello, nada mejor que unir habilidades. Mickey seguirá con su fiel pincel en ristre, creando o eliminando partes que, al igual que en el primer juego, permitan avanzar en la aventura, mientras que Oswald se decanta por un lado más tecnológico, dentro de lo que cabe. Armado con un mando a distancia, el conejo dará rienda suelta a su dedo para, en vez de hacer zapping como el común de los mortales, dar vida a diversos aparatos eléctricos. La combinación de estas habilidades será la clave, y de hecho será la propia IA del juego quien tome las riendas de un personaje si al final decidimos jugar solos.

Epic Mickey 2 da el sato desde Wii a PS3 y 360, plataformas en las que la saga debuta y donde se muestra con un aspecto visual muy propio, algo que estamos deseosos de experimentar de primer mano después de aquella propuesta tan rompedora que Warren Spector puso sobre la mesa con el primer Epic Mickey, con ese aspecto entre sombrío y mágico a la vez que acabó por ser la tarjeta de presentación del juego. No sabemos si mantendrá esta personalidad en sus nuevos soportes, esperemos que sí, pero lo que sí tenemos claro es que , como ya previo el propio Spector, esta vez la música también será importante, y valga como ejemplo el musical que se marca el Doctor Chiflado en la misma secuencia de introducción.

¿Estáis dispuestos a volver a Wasteland ? Por nuestra parte, la curiosidad nos puede. Además, quién le niega nada a Mickey...



El pincel de Mickey y el mando a distancia de Oswald serán las principales herramientas que nos permitan avanzar en el juego





Valoración:

Epic Mickey, las cosas como son, no tuvo el éxito que se esperaba. Pero al menos reunió el suficiente empaque como para poder incubar una secuela.

Esto significa una nueva oportunidad para una ambientación que tiene todas las posibilidades ante sí. Escarbar de nuevo por ese pasado oscuro de los dibujos animados de Disney es atractivo, puesto que es todo un mundo en el que zambullirse, y más si le añadimos el componente cooperativo, que estamos seguros de que puede marcar la diferencia en esta ocasión.

Epic Mickey 2 se presenta como una propuesta que pide, al menos, algo de atención. Estamos dispuestos a prestársela, pero dependerá del juego usar sus bazas para poner el listón donde apuntaba su primera parte.

TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ



Redux: Dark Matters

Nacido de las profundidades de Kickstarter

Llevaban meses sin soltar prenda de la actualización de Dux para Dreamcast y, de repente, inician una campaña en Kickstarter para lanzar su secuela no sólo en la consola de Sega sino en descarga para PC, Xbox 360, PS3... y dispositivos iOS

Como vimos en el último capítulo de la sección "Los años ¿agónicos? de Dreamcast", Dux fue un shooter horizontal creado por Hucast (o lo que es lo mismo, René Hellwig, uno de los dos hermanos que forman NG:Dev.Team, creadores de Last Hope, Fast Striker y GunLord para Neo Geo y Dreamcast), desarrollado para aprovechar la máxima resolución de la 128 bits de Sega pero cuyo lanzamiento acabó empañado por una serie de errores de diseño que impedían un mayor disfrute del juego. En su web se anunció meses después una revisión, que



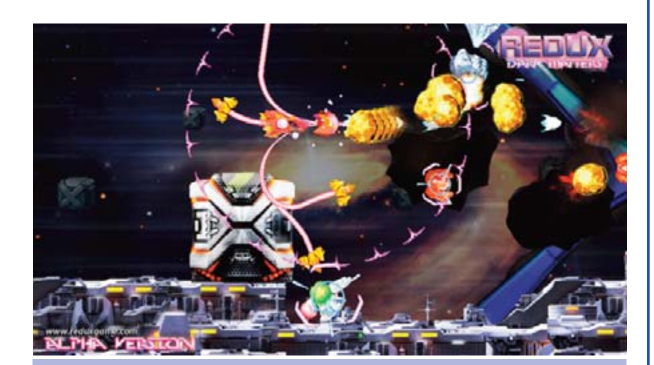
Las capturas distribuidas por los autores pertenecen a una versión alfa, pero permiten apreciar la evolución del estilo gráfico del Dux original

los compradores del original recibirían gratuitamente y que los nuevos compradores podrían adquirir como juego independiente... pero nunca más se supo.

El pasado mes de mayo, por fin, se abrió una campaña de "crowdfunding" en Kickstarter.com con objeto de recaudar la suma necesaria para desarrollar Redux: Dark Matters, la secuela del mencionado título de Dreamcast no sólo para esta consola "muerta" sino también para dispositivos iOS, Steam, Xbox Live y PSN. Dicha recaudación se alcanzó en sólo 5 días. Ante el éxito obtenido, René Hellwig y su equipo marcaron nuevas metas de recaudación, en la forma de características adicionales que se implementarán en el juego. La primera de ellas (una nave extra con diferentes armas) también se alcanzó con éxito, aunque la segunda (nuevos escenarios) no llegó a cumplirse en el plazo marcado. En todo caso, el proyecto está en marcha y su salida prevista para diciembre de este mismo año. Pero entonces... ¿qué pasa con la prometida revisión del Dux original?

Pues la cosa es sencilla: los usuarios que hayan aportado 65 dólares o más recibirán no sólo una copia física de Redux sino también una de Dux 1.5, en una edición de sólo 1000 copias, limitada exclusivamente a esta campaña. Por ahora los autores no se han pronunciado acerca de la deferencia que en su día aseguraron que tendrían con los compradores de Dux, así que ya veremos si, efectivamente, les hacen llegar la revisión de forma gratuita o no.

Respecto a Redux, lo que podemos esperar es una evolución lógica tanto de la jugabilidad (heredera del clásico R-Type) como del particular diseño artístico que ya vimos en Dux. Dirigir nuestro escudo/pod/dron para absorber disparos enemigos, devolverlos, recoger power-ups, desplegar un arsenal de nuevas armas y enfrentarnos a gigantescos y vistosos jefes es lo que Dux 1.5 y Redux nos ofrecen.



Escenarios más grandes y con mayor contraste, nuevas armas y enemigos... y ahora, también, en alta definición





Valoración:

El proyecto llama la atención tanto por su fuente de financiación como por la variedad de plataformas en las que se lanzará si todo va como se espera. Redux es un título que encaja en la oferta de shooters para iOS, XBLA y PSN, que no estará de más en Steam y que, prácticamente, sólo podía encontrar salida en formato físico en Dreamcast. Si no nos la dan con queso, a finales de año comprobaremos si los autores han hecho los deberes.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Tekken Tag Tournament 2

El juego de lucha más duro e hipermusculado



Después de Tekken 6 muchos esperaban que le siguiera una actualización del mismo título o la séptima entrega numérica de la saga. Sin embargo, desde Namco, han querido sorprender volviendo al modo "Tag"

Que Tekken es el juego de lucha 3D más famoso del mundo es algo que nadie puede discutir. Cada vez que hacen un anuncio de un nuevo juego es prácticamente un acontecimiento en la comunidad de aficionados al género de lucha.

Todas las características existentes en el último Tekken se dan cita aquí también, aparte de 4 nuevos personajes, aunque en realidad ninguno es nuevo, llevando a un plantel total de unos 50 luchadores. Desde luego es una cifra impresionante. Aún está por ver si la calidad puede ir pareja a tal cantidad.

Se presentan, además, varios modos de juego: Arcade, Survival, Versus, Team Battle, y Pair Play. Esta última nos dará la posibilidad de conectar cuatro mandos de manera simultánea y que cada jugador controle a un personaje, para ir cambiando durante el combate y realizar combinaciones devastadoras y espectaculares.

Uno de los aspectos más controvertidos y que más polémica está levantando, sin embargo, es el de la utilización de objetos durante la lucha. Me explico. Según parece, si personalizamos a nuestro luchador con determinados objetos o incluso animales, podremos emplearlos como armas, arrojadizas o no, incluso en clave de humor, lo que resta tanto realismo como seriedad a la experiencia: subirnos en la nube de Son Goku y lanzarle una oveja a nuestro enemigo no es algo muy serio y profesional, la verdad, pero a ver cómo acaba siendo todo.

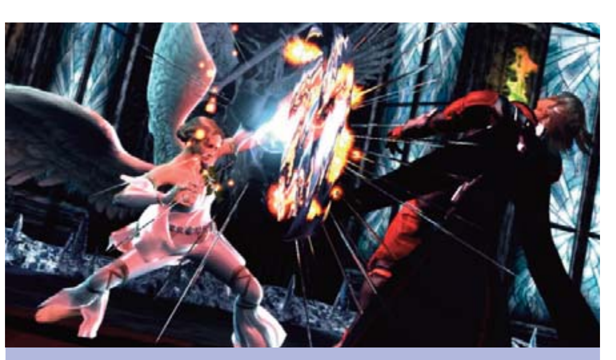
Una cosa que sí parece que Tekken tiene bien aprendida tras los rapapolvos que Capcom se ha llevado en su útima colaboración con Namco es que la mayoría de los DLCs no sólo serán gratuitos,

sino que serán opcionales y complementarios, nada que determine realmente la experiencia jugable.

Para ir ya acabando sólo quiero mencionar que el punto fuerte de este juego parece ser la historia y, por fín, interconexión entre los personajes. Es decir, cada uno tendrá un vídeo introductorio y final en 3D, y en función de a quién nos enfrentemos los bocadillos y poses de victoria variarán considerablemente.

Lo de los trajes de baño para todos los personajes del juego es algo muy bizarro y que, a ojos de este humilde y modesto jugón, hace que el modelado de los personajes luzca mucho menos natural y forzado. No obstante, y como he dicho antes, veremos cómo va.

En torno a 50 personajes se dan cita, incluyendo a la madre de Julia, igualita que su hija



Ya no sólo Devil, sino que también contaremos con Angel, la personificación de la bondad de Jin... aunque no veas cómo reparte bondad la tía

Valoración:

Tekken Tag Tournament 2 parece prometer espectacularidad y variedad como nunca antes se ha visto... en la franquicia, claro.

Si todo sale bien, en un par de semanillas estará en las tiendas, y el mes que viene analizado en esta misma revista.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS



PC PS3 XBOX 360

Risen 2: Dark Waters

La del pirata cojo con pata de palo

Piranha Bytes decidió dar continuidad a Risen, un título que obtuvo críticas muy desiguales y que en términos generales no cumplió con lo que los jugadores esperábamos de él. Y lo hace cambiando la ambientación de un modo radical



Será que eran mis géneros favoritos de cine en mi adolescencia, pero pienso que hay dos ambientaciones que están siendo olvidadas por el mundo del videojuego y podrían dar mucho más de si. La primera es el western, y Red Dead Redemption demostró que mi creencia no iba desencaminada. La segunda es la temática pirata. Vale que tenemos los maravillosos, esplendidos y magníficos Monkey Island, pero poco más salvo producciones menores o títulos que tocan el tema de refilón. Sueño con un sandbox de piratas creado por Rockstar.

En estas se encuentran los autores de Gothic con un Riden que no llegó a cuajar, y decide darle un golpe de timón y buscar una nueva temática. Para ello no hay como reconducir la historia, unos años después del final del primer juego los titanes se han adueñado de la tierra, paralizando toda actividad comercial en la misma. Solo un grupo de piratas osan saltar el bloqueo y nuestro protagonista es uno de ellos. A lo largo de la aventura deberemos hacer todo lo que hace un buen pirata, navegar, beber ron, luchar contra los enemigos,

beber ron, saquear y ... por supuesto beber ron. La trama de Risen 2: Dark Waters se irá complicando con determinados sucesos, que nos pondrán en primera línea de la resistencia humana contra los titanes.

Al igual que ocurriese con su predecesor, Risen 2: Dark Waters es un juego de rol de acción (Action RPG), un género en el que el estudio de desarrollo se mueve como pez en el agua. En esta ocasión se ha dedicado un especial esfuerzo a la lucha cuerpo a cuerpo con espadas y demás armas blancas, aunque no se ha olvidado por ello la posibilidad de disparar a distancia e incluso el uso de determinadas magias, que no parecen tener mucho sentido en una temática como la que aborda. El sistema de lucha se ha creado partiendo de cero, buscando que ofrezca unas posibilidades y una diversión al nivel de los mejores juegos del género de acción. A pesar de esto, Risen 2: Dark Waters mantiene su alma de

La versión para PC está disponible desde el pasado 27 de abril. Los jugadores de consola tenemos que esperar hasta el 3 de agosto

RPG, ese que Piranha Bytes supo introducir tan bien en la saga Gothic y que en el primer Risen se diluyo sin saber muy bien por qué. Deberemos interactuar con multitud de personajes que encontraremos a lo largo del amplio mundo que podremos recorrer de un modo totalmente libre, conformado por un sinfín de islas con diferentes ambientaciones y enemigos, que conformarán facciones con las que deberemos negociar, aliarnos o pelear. No faltará el habitual desarrollo del personaje y la gestión del equipamiento y armas que nos permitan enfrentarnos a rivales cada vez más complicados de derrotar. El estudio de desarrollo y la editora han puesto un especial énfasis en la importancia que va a tener el ciclo día-noche en el desarrollo del juego. No es la primera vez que se nos promete algo así, a ver si en esta ocasión es real.

A nivel técnico Risen 2: Dark Waters muestra unos escenarios abiertos muy espectaculares y con una distancia de visionado muy destacable. Los personajes en cambio no parecen estar a la misma altura y parecen maniquís por sus movimientos robóticos y falta de expresión. Ya os contaremos que es lo que nos encontramos cuando llegue a las tiendas.





Valoración:

Si nos fiamos de los maravillosos (aunque bugueados de lanzamiento) Gothic de Piranha Bytes, no podemos evitar esperar Risen 2: Dark Waters con esperanza. También es cierto que Risen no llegó a lo que se esperaba, y eso hace que miremos su secuela con una cierta precaución, a lo cual se suma el extraño retraso de las versiones de Xbox360 y PS3, donde por cierto se estrena la serie.

Esperamos que el cambio de ambientación y la resolución de los errores cometidos en el primer Risen, logren un título redondo y sobre todo divertido, que demuestre a otras editoras y desarrolladoras que se pueden hacer buenos juegos fuera de las guerras actuales o los mundos fantásticos-medievales.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



Sturmwind

Y los usuarios siguen esperando

El próximo shooter horizontal para Dreamcast acumula ya un año de retrasos. Redspotgames se escuda en la quiebra de cierto fabricante de discos, mientras Duranik sigue implementando pequeñas mejoras a un juego terminado

Los fans de la 128 bits de Sega llevamos meses pendientes del juego de Duranik y hemos acribillado a quejas a Redspotgames, los distruibuidores de este shooter horizontal que promete dejar el listón de los juegos independientes de Dreamcast más alto que nunca. Parece que la empresa finalmente ha prestado atención y ha respondido... con un FAQ en su web que, para ser sinceros, no responde a nada.

Sturmwind se anunció para el verano pasado. Más tarde, para noviembre. Luego pasó a un críptico "por confirmar" y así llevamos



La variedad de escenarios y su cuidado diseño es uno de los puntos fuertes de Sturmwind

más de un año. En dicho FAQ sólo se intentan aplacar las iras de los usuarios que confiaron su dinero a Redspotgames en forma de reservas a través de su tienda online. La excusa inicial era “la bancarrota de nuestro duplicador de CD’s de siempre”, pero la cosa ya no cuela por más tiempo, y tanto los compradores como los propios autores del juego están mosqueados desde hace meses.

En Redspotgames aseguran que Sturmwind está al caer y, afortunadamente, los chicos de Duranik han aprovechado esta prolongada falta de formalidad para añadir pequeñas mejoras a un juego que pudo haber sido el único lanzamiento de Dreamcast en 2011, pero por el cual seguimos esperando. Esos cambios los hemos podido comprobar en una copia “release candidate” que muestra el nuevo diseño de HUD (la información de armas, bombas y vidas), algunas nuevas animaciones y ligeras mejoras jugables, además de la posibilidad de guardar capturas directamente en una tarjeta SD si disponemos del lector pertinente para Dreamcast (uno de los últimos logros de la scene, ya que este dispositivo no es oficial), convirtiéndose en el primer juego comercial de la consola que cuenta con esta característica.

Sturmwind se perfila como un título brillante a nivel gráfico, con una banda sonora enganchante y escenarios exquisitamente diseñados. Pero, por encima de todo, evidencia el mimo con el que ha sido realizado en cuanto prestamos atención a la cantidad de detalles escondidos en los escenarios, la inteligente mecánica de armas, la variedad de enemigos y su original diseño, y así un largo etcétera. Con dos modos de juego, niveles de dificultad para hacerlo más accesible, logros (sí, logros) y material extra desbloqueable, Sturmwind es una obra que no merece pasar más tiempo en el limbo de la distribuidora. Confiemos en que la espera termine por fin.







Tendremos que utilizar sabiamente las tres armas disponibles con cada tipo de enemigo

Valoración:

Un año de retrasos es algo que no merecen ni los compradores del juego ni sus creadores. Sturmwind es una producción independiente y modesta que se puede colocar a la altura de títulos oficiales realizados con un presupuesto mucho mayor. Sólo tienen que dejar que los usuarios lo disfruten de una vez. A ver si el milagro ocurre ya.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

New Super Mario Bros 2

¡Vuelve la estrella de las plataformas!

Mario sigue siendo el rey de los juegos de plataformas y vuelve a Nintendo 3DS una vez más para demostrarlo. Este nuevo Mario Bros, más completo, nos ofrecerá más horas de diversión que sus anteriores títulos

El fontanero vuelve una vez más a 3DS con la intención de hacernos vibrar y disfrutar como en los viejos tiempos. Esta nueva aventura, que sigue la estela del primer New Super Mario Bros para Nintendo DS nos presentará 6 mundos divididos en varias zonas. El sistema de juego será el mismo aunque esta nueva aventura se centrará mucho más en la recolección de monedas. Estos nuevos mundos incluirán diversas novedades, como zonas subterráneas, niveles acuáticos y nuevas habilidades. Directo del antiguo Super Mario Bros 3 llegará el traje



Una de nuestros principales objetivos será el de obtener la mayor cantidad de monedas. El modo Fiebre del Oro estará basado en ese objetivo

de Mapache, que permitirá a Mario volar y planear durante un breve instante. También encontraremos una variante que será el traje de Mapache Blanco, que nos otorgará invencibilidad permanente. Además y para facilitar la tarde de recolectar monedas se han añadido bloques dorados que, al golpearlos, se atascarán en la cabeza de nuestro queridísimo fontanero e irán soltando un flujo constante de monedas. Si nos topamos con uno de estos bloques podremos conseguir dinero más rápidamente.

Otra de las novedades será una nueva modalidad llamada Fiebre del Oro, que se desbloqueará automáticamente al superar el primer mundo y será una especie de “bonus” o nivel adicional que nos permitirá acumular muchas más monedas.

Este modo nos propondrá superar tres niveles aleatorios y seguidos que serán un reflejo de niveles ya jugados, aunque ligeramente alterados para complicar un poco más su dificultad. Solo tendremos una sola vida para superar estos niveles, así que si queremos hacer subir nuestros ahorros deberemos ser bastante hábiles. Para qué servirán todas estas monedas? Simplemente para comparar nuestros récords con los de nuestros amigos, haciendo uso de la tecnología *StreetPass*.

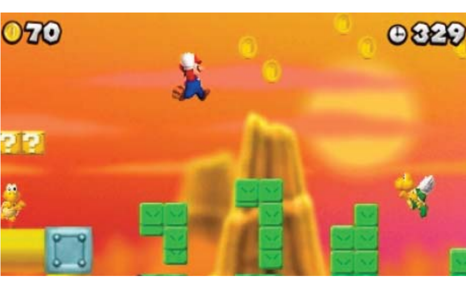
También podremos disfrutar del modo cooperativo para dos jugadores. Para hacer uso de este modo serán necesarias dos consolas 3DS y dos cartuchos New Super Mario Bros 2. Si cumplimos estos requisitos podremos jugar toda la aventura acompañados de otro jugador, reduciendo así la dificultad de los niveles y simplificando bastante todas nuestras tareas.

Sin llegar a ser revolucionario en ningún sentido, este nuevo título ofrece lo que los fans más acerrimos de Mario querían, volver a ver al fontanero en escenarios planos, repletos de retos, diversión y con ese ambiente tan simpático que lo caracteriza.



Mario podrá hacer uso de diversos trajes o disfraces, como el de Mapache, para adquirir así nuevas habilidades





Valoración:

Lasaga Mario vuelve a las plataformas para ofrecernos a Mario en su versión más clásica ofreciéndonos pocas novedades pero mucha diversión.

TEXTO: MARC ALCAINA G.


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

RHYTHM THIEF & the Emperor's Treasure

desarrolla/distribuye: SEGA · **género:** aventura/ritmo/puzzle · **texto/voces:** castellano/francés · **pvp:** 40,95 € € · **edad:** +12

Rhythm Thief y el misterio del emperador

La aventura musical de un ladrón en París

Por fin una nueva IP de Sega que recibe el trato que merece. Una acertada mezcla de géneros que descansa sobre toda una colección de buenas influencias, tanto del mundo de los videojuegos como del manga



Tras lograr un éxito de ventas sin paliativos en Japón, Rhythm Thief llega a occidente con cierto sambenito de "copia", bien del **Profesor Layton** (por su estética), bien de **Elite Beat Angels** (por sus mecánicas). Por supuesto, quien lo dice es quien no lo ha jugado. Sí, Sega ha sabido tomar lo bueno de juegos anteriores pero la frescura de Rythm Thief es innegable, y sus influencias y homenajes son tantos y tan distintos que el resultado deja un estupendo sabor de boca pese a su limitado presupuesto, con un argumento y una variedad de situaciones jugables que sorprenden muy gratamente.

Comencemos por el protagonista, **Raphael**, un estudiante que lleva una doble vida como ladrón de guante blanco que se dedica a sustraer obras de arte para devolverlas días después. En realidad todo es parte de la búsqueda de

Su título es ligeramente distinto en las versiones inglesa, francesa y española (¿tesoro o misterio?), pero afortunadamente ahí acaban las diferencias





su padre, un artista desaparecido hace años. Su aspecto de ladrón aventurero y de buen corazón recuerda poderosamente a **Lupin III**, mientras que su vestimenta y sus coreografías con otros trajeados parecen un homenaje a Michael Jackson y a aquel **Moonwalker** cuyo juego también desarrolló Sega en su día. Como Phantom R, su identidad secreta, se pasea no sólo por el Louvre sino por diversos rincones de París, magníficamente recreados. Ésta es una de las características que antes nos llamarán la atención, y es que aunque los más exigentes con el apartado gráfico criticarán que el efecto 3D de Rythm Thief no sea muy pronunciado, tanto los escenarios como las cinemáticas son una gozada y evidencian el mimo que Sega ha puesto en su nueva creación.

Por otro lado, el diseño de personajes recuerda al de **Kōji Kumeta** y su manga Katteni Kaizo, de trazos limpios y simples, mientras que el del "malo", que afirma ser el mismísimo Napoleón (cuyo ataúd ha sido robado misteriosamente), bien podría haber salido de La Princesa Guerrero, una de las muchas series de **Osamu Tezuka**, el llamado "padre del manga" (Hiroshima, Black Jack, Astroboy). Y las reminiscencias de otros títulos no se limitan a los mencionados, sino que encontraremos mecánicas de juego similares a las presentes en la serie **Rhythm Heaven**, así como cierto homenaje a los antecesores musicales más famosos de la casa: **Space Channel 5** y **Samba de Amigo**.

Pero, ¿de qué más trata el juego en realidad? Lo único que Raphael tiene para encontrar a su padre es una moneda con una extraña marca. Ha encontrado un

Las cinemáticas son muy resultonas y coloridas y nos revelan detalles del argumento, más interesante de lo que cabría esperar en un juego de esta naturaleza









brazalete con la misma marca, y su nueva amiga Marie posee un violín en el que también aparece. ¿Y quién es este *chalao* que sale a su encuentro asegurando ser Napoleón y buscando la Corona del Dragón para recuperar su poder de antaño? Raphael y su perro Fondue (sí, Fondue, aunque bien podría haberse llamado Milú, *ejem*) se ven envueltos en una aventura que podría sellar el destino de la ciudad.

Y es la ciudad lo que tenemos que recorrer en nuestra búsqueda. Nos desplazaremos por los rincones de París encontrándonos situaciones que resolver al más puro estilo de las aventuras gráficas clásicas, aunque de forma muy guiada, algo que no será del gusto de todos. Deberemos buscar las monedas ocultas por el juego para comprar *power-ups* temporales y nos enfrentaremos a los esbirros de Napoleón o al desafío del camarero (imagen a la izquierda) haciendo uso de unos controles implementados francamente bien y disfrutando de un amplio número de mecánicas de juego. Superaremos multitud de pruebas musicales y más de 50 minijuegos, todo ello enlazado mediante un argumento sencillo pero interesante, que hace que Rhythm Thief pase de ser un mero juego musical o pack de minijuegos a convertirse en una aventura divertida y muy variada. Especialmente destacable es que los puzzles y minijuegos no están metidos con calzador, sino que siempre resultarán coherentes en el momento. Bravo por Nakamura y el resto del equipo de desarrollo.

Ah, pero de nada serviría todo lo mencionado si burlar a los soldados de Napoleón o a los guardias del Louvre no fuera disfrutable por algo más que los



controles, ya que todo ello lo conseguimos a golpe de Jazz, Soul, Cha cha cha e incluso tango, con una banda sonora realmente sobresaliente firmada por **Tomoya Ohtani**, compositor y director

Los minijuegos son variados, encajan en el argumento y gozan de una banda sonora excelente

de sonido ligado a Sega desde hace años, entre cuyos créditos encontramos títulos como el citado Space Channel 5, ChuChu Rocket, Billy Hatchet, Sonic Adventure 2, Sonic Unleashed y Sonic Generations. Puede que lo único que empaña un apartado sonoro excelente sea el doblaje (al inglés), sin duda menos expresivo que el original japonés.

Afortunadamente, los subtítulos en español sorprenden para bien. La traducción es muy correcta y cuenta incluso con expresiones coloquiales que no desentonan.

¿Qué pegas podemos ponerle a un juego al que le sobran estilo, detalles y buen humor? Pocas, la verdad. Aparte de que el efecto 3D en la consola no es especialmente vistoso (aunque eso no afecta al juego en sí), tenemos el hecho de que los jugadores que busquen un mayor grado de desafío no llevarán bien que se les guíe en las partes de aventura. Por último, es verdad que se hace corto. Rhythm Thief es un total que resulta mejor que la suma de sus partes, y sin duda nos gustaría que durase más. Nos deja tarareando y con ganas de más.



Conclusiones:

No es una aventura épica, pero sí te deja de buen humor tras la partida. Estamos ante una obra muy cuidada y llena de detalles agradables que no transmite más que buenas sensaciones. Así sí, Sega, así sí.

Alternativas:

Theatrhythm Final Fantasy es la alternativa obvia. Rhytm Thief es más variado aunque su inferior presupuesto salte a la vista.

Positivo:

- Jugabilidad y curva de dificultad muy acertadas
- Su cuidada (y variada) banda sonora
- Su mezcla de géneros e influencias
- La recreación de lugares clave de París

Negativo:

- Se hace corto
- Las partes de aventura propiamente dicha son muy guiadas

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	90
duración	65
total	**85**

Una segunda opinión:

Buenos personajes, buen diseño, buena jugabilidad y buen humor. Si estamos ante el nacimiento de una nueva franquicia, yo voy a seguirla de cerca.

Rodrigo Oliveros

desarrolla: kalypso · **distribuidor:** kalypso · **género:** gestión · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200msp · **edad:** +18

Tropico 4 Modern Times

Un DLC digno de El Presidente

El juego de Kalypso, y que distribuyera en nuestro país FX tanto en su versión para PC como para X360, recibió el pasado mes de mayo la primera expansión. Modern Times es mucho más que meros añadidos



Pasando un poco de solsayo por la versión para PC, Tropico 4 tiene el gran honor de ser el mejor juego de gestión urbana y de recursos que podemos encontrar para nuestra X360. Largo, profundo, variado y con un diseño de misiones que si bien podía no ser perfecto, sí que lograba con todas sus virtudes entretener durante un montón de horas al jugador. No en vano no eran menos de 50 horas las necesarias para cumplir las 20 misiones que comprendían la campaña principal. Horas que se multiplicaban por dos si nuestro objetivo era conseguir sacar todos los logros del juego.

Gran parte del éxito del juego radicó en el salto cualitativo experimentado desde la anterior entrega. Tropico 3 era bueno, pero 4 lograba naturalizar y contextualizar un concepto de juego que debía estar muy influenciado por la particular posición geográfica

Después de habernos ganado nuestras merecidas vacaciones y de dejar Trópico en manos de Penúltimo, todo se ha precipitado hacia el caos

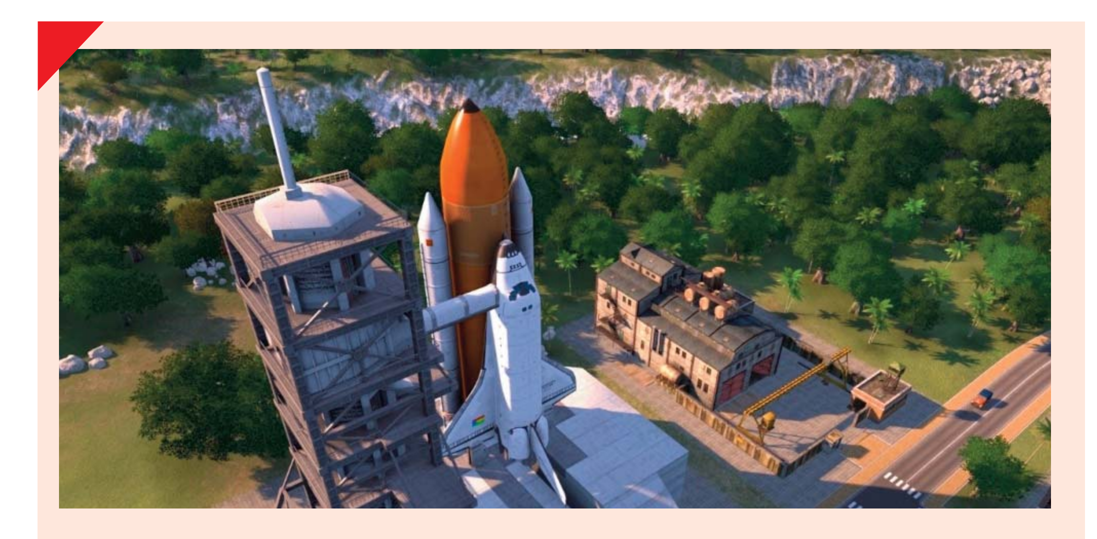




donde se desarrollaba. Las novedades introducidas fueron tan profundas y cuantitativas que la relación entre uno y otro quedaba casi restringida a los diferentes menús por los que nos desplazábamos. El listón estaba colocado muy alto.

Es lógico pensar que con la serie ya asentada sobre unos cimientos que se antojan tan firmes, la gente de Kalypso estuviera ya desarrollando una quinta entrega de la que es de lejos su franquicia estrella. Sin embargo la lógica a veces no juega a nuestro favor, y mucho antes de lo que hubiéramos imaginado ha llegado a nuestro poder una extensión que bien podría conformar por sí misma una entrega propia. Modern Times, por su envergadura, saca las vergüenzas a aquellos que tachan de DLC un puñado de skins y tres horas de juego por el mismo precio de lo que esta gente es capaz de ofrecer. Es el DLC definitivo que acaba de cuadrar la fórmula de un título que ya de por sí se presentaba redondo.

Entrando a valorar su contenido, lo primero que sorprende es la cantidad de misiones que incorpora. La nueva trama viene conformada por 12 nuevos objetivos a desarrollar en casi una decena de emplazamientos. Todos ellos de una dimensión enorme y con sus particularidades geoambientales. Los nuevos capítulos a su vez trazan un arco argumental en el que volvemos a asumir el poder como Presidente, una vez que Penúltimo, nuestro fiel servidor, ha dado claras muestras de su completa incompetencia a la hora de regir los destinos de nuestro pequeño paraíso caribeño. Como ya ocurriera en el juego original, para poder alcan-



Los nuevos edificios traen consigo nuevos objetivos propios. El más significativo es el de desarrollar un programa espacial. Si lo hacemos, podemos conseguir un suculento premio, bien en dólares, bien en una bonificación para nuestro pueblo









zar la meta final iremos sorteando una serie de peticiones que se irán superponiendo unos a otros según vamos desengranando la misión. Y todas ellas iran dando forma a una historia en la que no van a faltar las traiciones, los giros y la visita de viejos amigos a los que creíamos olvidados.

Siguiendo los patrones tan marcados de la serie, casi todos pasan por desarrollar una primitiva forma de economía, la cual irá creciendo exponencialmente con el paso de los años y la dura mano de obra de nuestro "ganado"/habitantes. Sin embargo Modern Times no nos deja tanta libertad a la hora de asentar esta base siguiendo un desarrollo de objetivos encadenados y limitados por tiempo. Si no conseguimos alcanzarlos, implica nuestro fracaso inminente y la imposibilidad de continuar. Algunos de ellos van a requerir agudizar nuestro ingenio más allá de priorizar nuestras necesidades. Puede que no haya tiempo de contentar a nuestro ejército y la única forma de sofocar un inminente golpe de estado sea despedirlos de antemano. Soluciones que no vienen en ningún manual del juego.

Como nota diferenciadora y casi como el teórico principal reclamo a la hora de presentar el DLC, vamos a encontrar un gran puñado de nuevos edificios. Muchos de ellos enormes y que se introducen en todos los ámbitos. Pero la gracia del asunto es que estos no van a estar disponibles desde un primer momento. La tecnología en 1950 no es la misma que en 1995, así que las nuevas construcciones las iremos desbloqueando según vayamos cumpliendo una serie de requerimientos paralelos en de-



terminadas misiones, o bien con el simple paso del tiempo. Eso sí, todos ellos serán sustituidos, dejando los viejos como un mero recuerdo dada la gran rentabilidad que ofrecen los nuevos. Una granja orgánica, por poner un ejemplo, rinde más del doble que una granja tradicional con la mitad de mano de obra.

Pero donde radica el mayor acierto es en la interactividad con sucesos reales de la historia que tuvieron lugar contemporáneamente en la época en la que nos desenvolvemos y que tendrán una incidencia directa en nuestra partida. Volviendo a los ejemplos prácticos, la revolución de Mayo del 68 puede obligarnos a contentar a los estudiantes reduciendo el tamaño del ejército y creando más centros de estudios. La crisis de los misiles de Cuba, un bloqueo económico por la cual no vamos a poder importar más que productos de primera necesidad. O la muerte de Kennedy, momento en el que los comunistas nos impondrán sus condiciones a costa de mantener el orden en Trópico. Todas estas situaciones se ven perfectamente reflejadas mientras jugamos y cada misión tiene las suyas propias.

Sin embargo todo tiene su contrapartida. El gran tamaño de los nuevos edificios y la cantidad de elementos a controlar, acaban por afectar al rendimiento del juego. No nos va a hacer falta llegar a sobrepasar los 600 habitantes ni los 200 edificios en nuestra isla para ver como el juego comienza a sufrir ralentizaciones bastante molestas. Y sí, esto desluce el resultado final.



Conclusiones:

Por poco más de 15€ tenemos un completo set de nuevas misiones, una nueva trama y un montón de nuevos edificios. Si te gustó Tropico 4, hacerte con Modern Times resulta obligado. Es casi un juego por sí solo.

Alternativas:

Es el primer DLC que recibe, pero destila calidad por los cuatro costados. Para encontrar una alternativa tendríamos que ir a por Tropico 3, que está a 19.90€ en el bazar.

Positivo:

- Largo y variado
- Los nuevos edificios y sus posibilidades

Negativo:

- Si desarrollamos la isla en condiciones, acaba mostrando sus carencias

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	85
jugabilidad	80
duración	95
total	84

Una segunda opinión:

Apenas unos meses después de la salida del juego nos llega esta expansión con tantos añadidos y con tanta calidad. Si el lanzamiento para 360 se hubiera postergado un poco y se hubiera decidido incluir, podría ser el juego definitivo. Aunque por otra parte por apenas 15€ tenemos más de lo que otros ofrecen por el cuádruple de este precio. Si tienes Tropico 4, es casi obligatorio que te hagas con Modern Times.

José Barberán

desarrolla: bethesda · **distribuidor:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1600msp · **edad:** +18

TESV Skyrim: Dawnguard

La noche será eterna

La primera expansión para Skyrim ya ha llegado. Lord Harkan ha regresado de entre los muertos. Sus planes pasan por dar a los vampiros la supremacia que anhelan. Su meta: acabar con la luz del sol



No ha habido que esperar mucho para ver la llegada del primer DLC para la obra magna de Bethesda. Apenas ha pasado 8 meses desde que el juego viera la luz, y eso que la versión española aun se ha demorado un par de semanas más con respecto a su homónima inglesa, que según fuentes oficiosas, responde a la demora del doblaje.

Con Dawnguard la expectación era máxima. El mimo con el que la compañía casi siempre ha tratado las expansiones de los juegos, unido a lo particularmente atractivo que resultaba el tema y al elevado precio de la misma, invitaba a pensar que tendríamos ante nosotros un añadido a la altura del magnífico Shivering Isles para Oblivion. Sin embargo, el resultado final no llega a colmar las esperanzas que habíamos depositado en ella.

Y no lo hace en parte por el propio desarrollo de la misma, y por otra, por el escaso número de añadidos significativos, que no en cantidad, que incorpora. Le falta

Dawnguard es en esencia la historia entre dos gremios y la búsqueda por aniquilar al rival

ese matiz de caracter que la lógica requiere que debe ser el complemento de uno de los mejores juegos de los últimos años.

Entrando en materia, el argumento nos pone de nuevo en mitad de una encrucijada. La expansión se activará una vez alcancemos el nivel 10 con nuestro personaje. Será entonces cuando en las principales ciudades comenzaremos a oír los rumores sobre un antiguo orden que ha renacido para combatir un mal que emerge desde la oscuridad de la noche. Son los Guardianes del Alba. Y su cometido no es otro que el de erradicar de la faz de Tamriel a todos los vampiros. Éstos han esperado durante mucho tiempo el renacer del Señor de las Tinieblas. Agrupados y fortalecidos, se preparan para instaurar la noche eterna y un nuevo orden mundial.

Dawnguard está concebido como el argumento de un gremio. En este caso intenta paliar, y es justo reconocer, la escasa importancia que tenían en la aventura original los vampiros. Y aunque en todo momento se debate en la dualidad entre el mal (vampiros) y el bien (Guardia del Alba), a todas luces se muestra descompensada a favor de los primeros. Unirse a los chupasangres va a reportarnos muchos más beneficios que hacerlo del otro bando. Aparte de la espectacular transformación que sufriremos, nuestro poder de ataque se volverá descomunal. Tal es el interés puesto por la propia desarrolladora para ver la aventura desde esta perspectiva, que no serán ni una ni dos las veces que durante las 8 horas que dura la campaña principal nos inviten a combatir bajo la causa de los vampiros. Para paliar un poco esta descompensación, la rama de la licantropía también se ha

Un dolor de cabeza

Así ha sido el lanzamiento en la zona no inglesa de la versión europea. Tal era la cantidad de bugs a todos los niveles que presentaba que lo hacía prácticamente injugable. Pasando por algunos cómicos, como que todo el mundo fuera en taparrabos, a otros no tan graciosos como la misteriosa desaparición de ítmes de nuestro inventario; a otros inadmisibles: Enemigos que no se ven o nosotros mismos. Si nos transformábamos en nuestro *alter ego* vampíico dejábamos de ver a nuestro personaje.

Pasó una semana hasta que el problema fue resuelto y ahora todo queda como anécdota-. Pero estas cosas no pueden ni deben darse. Sorprende como se autorizó su publicación cuando bastaba un par de minutos para comprobar que todo estaba roto.







potenciado. Pero bastante en menor medida si la comparamos. Eso sí cada variante tiene su propia rama de evolución en el crepúsculo de habilidades para irlas fomentando según vamos dejando víctimas a nuestro paso.

Pero si bien la historia puede resultar interesante, no es tan acertado el desarrollo de la misma. Ambas facciones comparten prácticamente la totalidad de las misiones. Obviamente las consecuencias y las líneas de texto o diálogos difieren, pero no invita a revivir la expansión para ver qué ocurre si la rama va por el bando contrario. Tan solo tiene cierta relevancia el final de la expansión, ya que no será lo mismo si los vampiros logran su objetivo, que si logramos exterminarlos. Pero volver a rehacer el camino es un peaje demasiado pesado.

Siguiendo con las sensaciones encontradas, según cuanto hayamos avanzado en nuestra aventura original, esta expansión





puede perder todo carácter de novedad, ya que los escenarios donde transcurren las misiones los podemos haber visitado con anterioridad, con lo cual todo aspecto de novedad puede perderse de un plumazo al tener que recorrer de nuevo las mismas mazmorras que ya hemos despejado anteriormente. Pero claro, esto solo puede llegar a afectar a los jugadores que acumulen más de 100 horas en su partida.

Por lo demás no hay ni una sola mejora a nivel técnico. Pero claro, tampoco es que lo necesite. Skyrim ya gozaba de una dirección artística memorable. A su favor, el excelente equipo de doblaje vuelve a prestar voces para esta entrega. El miedo justificado a que el número de actores se viera reducido drásticamente ha quedado desterrado. En ese sentido la expansión queda perfectamente integrada en lo que era el juego original.

Y a nivel de jugabilidad, ahora podremos combatir a lomos de nuestro caballo. Sin embargo no resulta en la práctica todo lo satisfactorio que debería. Sigue siendo bastante más efectivo bajarse de la montura y acabar con los enemigos a limpio hachazo.

Para completar el complemento, Bethesda ha decido incluir en el paquete al margen de los nuevos enemigos, mención especial a los dragones legendarios,, una serie de añadidos que han sido heredados directamente de la versión para PC.. Ahora en las fraguas vamos a poder crear armas de Dragón y poder fabricar flechas. Así mismo se han introducido nuevos ingredientes con los que trastear en alquimia.

Conclusiones:

Como expansión, da mucho más juego que otros títulos completos. Pero esperábamos más de Dawnguard. Aunque siempre se le han dado mejor los segundos DLC's a Bethesda. Veremos que nos traen con el siguiente.

Alternativas:

Es un DLC, y encima el primero. Por ello no hay alternativa posible por el momento. Quizás dentro de unos meses...

Positivo:

- El doblaje vuelve a ser legendario
- Los nuevos poderes como vampiro
- Argumento interesante

Negativo:

- Apenas hay nuevas localizaciones
- Si lo comenzamos en niveles altos, será un paseo militar

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	95
jugabilidad	80
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Prometía mucho y aunque el resultado final no desagrada, da la sensación de que podía haber dado mas de lo que ofrece. Lo que incluye está bien y no desentona con lo ya visto en Skyrim. Pero al menos la historia podría haber sido distinta según el bando escogido. El que compartan misiones le quita de un plumazo todo sentido a rejugarlo. Para los amantes de los vampiros desde luego que es lo que estaban esperando. Ahora pueden rolear por Tamriel como tales.

Jose Luis Parreño



desarrolla: yager· **distribuidor:** 2k games · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 56,95€ · **edad:** +18

Spec Ops The Line

Un shooter con aspiraciones de novela

Llega a nosotros Spec Ops The Line un título que pretende diferenciarse del resto de competidores proponiendo una historia adulta con unos personajes muy bien construidos, que no dejará indiferente a nadie.



Una de las primeras impresiones que experimentaremos nada más empezar el título es un "Déjà vu" de que esto ya lo hemos vivido. Spec Ops apuesta por una jugabilidad contrastada vista en multitud de títulos y que se basa en la utilización del famoso sistema de coberturas introducida tiempo atrás por Gears of Wars.

Estamos ante un juego de acción en tercera persona con un ritmo trepidante que no nos proporcionará ni un segundo de tregua. Cabe decir que este ritmo frenético se consigue a base del elevado número de enemigos que nos asaltaran en todo momento y no a la IA que estos demostraran.

Quizás este sea el apartado más discreto que encontramos en Spec Ops The Line, y que añade muy pocas novedades con respecto a los título existentes en el mercado, dando la sensación de estar ante otro título más .No obstante a pesar de la nula innovación todo lo que plasma lo hace de una forma correcta.

Encarnaremos al capitán

Las relaciones entre los miembros de nuestro escuadrón seran un pilar fundamental de la historia

Martin Walker que junto con Adams y Lugo formaran el escuadrón Delta destinado en misión de rescate en una Dubái saqueada por las tormentas de arena.

Esta será la premisa con la que iniciaremos la aventura pero que según se vayan desarrollando los hechos dará paso a una intrincada trama de acontecimientos en los que nada es lo que parece. Al poco de llegar a Dubái seremos testigos de excepción de la lucha cruenta que tiene lugar entre los antiguos integrantes del regimiento 33 y los nativos supervivientes de la ciudad obligándonos a tomar parte.

Al contrario de lo que sucede en otros títulos nuestros compañeros tendrán un valor añadido y no serán meros figurantes. Cada uno tendrá su especialidad y podremos darles órdenes individuales para fijar aquellos blancos de los cuales queramos que se encarguen.

Uno de los puntos fuertes que exhibe Spec Ops es la ambientación de los escenarios donde se desarrolla la acción. La elección de una ciudad de Dubái destrozada tras sufrir multitud de tormentas de arena se nos antoja como una localización ideal para crear un ambiente inmersivo. Y es que los chichos de Yager Development han sabido conjugar todas las opciones que una gran urbe ofrece y combinarlas con los condicionantes meteorológicos que aportan las tormentas de arena.

A esta gran ambientación contribuye de forma significativa el tratamiento que se hace del entorno y la interactividad que este ofrece. Spec Ops invita al jugador a probar diversas formas de afrontar los continuos desafíos a los que es sometido interactuando con los elementos que encontramos a nuestro paso. En este apartado el tratamiento de la

Guión de cine

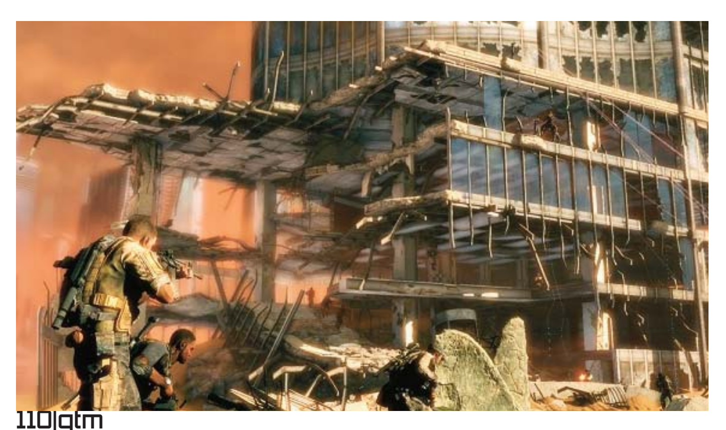
La mejor forma de definir a Spec Ops The Line es como un un juego digno de llevaarse a la gran pantalla.

Sin duda Spec Ops nos propone una experiencia que trasciende a la diversión instantánea que ofrecen la mayoría de shooters, para invitarnos a deleitar una propuesta más madura, cuya finalidad es la de hacernos ir más allá logrando que nos identifiquemos con el protagonista y con la evolución que este sufre como consecuencia de las miserias de la guerra.

A lo largo de toda la aventura seremos conscientes que toda acción tiene sus consecuencias dejando claro que en cualquier conflicto no todo es lo que parece y que no existen las verdades absolutas.







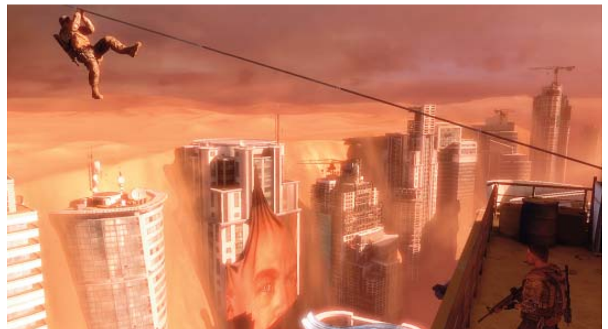
arena cobra un especial protagonismo.

El punto fuerte que se ha querido potenciar en Spec Ops The Line es sin duda su historia y la forma de narrarla.Se ha realizado un gran trabajo tomando como referencia grandes clásicos como pueden ser Apocalypse Now o El Corazón de las Tinieblas, para conseguir transmitir al jugador sensaciones que consigan calar y que nos dejen colapsados durante algunos instantes reflexionando sobre los acontecimientos que se nos muestran.

Durante toda la historia tendremos la oportunidad de presenciar como los integrantes del Escuadrón Delta sufren una transformación continua inducida por las experiencias que van afrontando y como cada uno de ellos va mostrando un carácter propio que a menudo entrara en conflicto con el de sus compañeros.

Técnicamente Spec Ops





ofrece un gran nivel, el modelado de los entornos y el comportamiento físico de los elementos (destacable sobre todo el comportamiento que se le ha dispensado a la arena), rallan a gran altura. Pero es el apartado sonoro el que luce con nombre propio.

La banda sonora que encontramos contribuye de forma activa a dotar al título de un gran ritmo, y encontramos temas que harán las delicias de los más rockeros. Los efectos sonoros han sido tratados con gran mimo pudiendo distinguir entre el impacto de los disparos en diferentes superficies. Destacar que el juego nos llegará totalmente doblado, aspecto que contribuirá a conseguir una mayor inmersión por parte del jugador.

Spec Ops The Line nos ofrece una experiencia para poder disfrutar de una forma diferente de un juego de acción en tercera persona. Jugablemente ha consolidado las dinámicas que se han venido arrastrando con un sistema de coberturas explotado hasta la saciedad pero que se muestra sólido.

La apuesta para diferenciarse del resto de competencia se basa en ofrecer una historia madura, bien hilvanada y narrada de forma magistral que consiga atraparnos sutilmente invitándonos a reflexionar sobre las decisiones tomadas o las acciones realizadas, aportando siempre un segundo punto de vista que nos haga ser conscientes de que no existe un blanco ni un negro sino toda una gama de grises.

Un juego igual pero al mismo tiempo diferente, ideal para aquellos que busquen una gran historia.

Conclusiones:

Un juego más que recomendable que aunque se muestra muy conservador en cuanto a dinámicas jugables se refiere nos, aporta elementos poco frecuentes en el género.

Alternativas:

Sin llegar a profundizar tanto en el tratamiento de los personajes ni en su evolución y con un temática muy diferente la saga Gears of Wars puede resultar una alternativa de calida.

Positivo:

- *Gran nivel visual y apartado sonoro.*
- *Construcción de los personajes.*
- *Historia muy bien elaborada.*

Negativo:

- *IA poco depurada*
- *Escasas opciones multijugador*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	81
sonido	89
jugabilidad	78
duración	76
total	79

Una segunda opinión:

Una compra obligada para aquellos que quieran disfrutar de un shooter diferente en donde la mera acción no se lleva el protagonismo absoluto.

Jose Luis Parreño

desarrolla/distribuye: SEGA · **género:** acción · **texto/voces:** inglés/japonés · **pvp:** 45,95 € · **edad:** +18

Yakuza Dead Souls

Mafiosos japos defienden su ciudad de los zombis

Ante la sequía de lanzamientos veraniegos, hemos decidido repasar los últimos meses por si había algún título que se nos hubiera pasado y, mira por dónde, el más reciente spin-off de este pedazo de serie nos estaba esperando...



Estamos ante el cuarto spin-off de una de las franquicias más exitosas de Sega, aunque sea el primero que llega a occidente. En su país de origen, la PSP cuenta con dos entregas de Yakuza Black Panther, y la serie se estrenó en PS3 no con Yakuza 3, sino con una suerte de precuela ambientada en el Japón feudal, titulada **Ryu Ga Gotoku Kenzan!** (Ryu Ga Gotoku es el nombre por el que se conoce la serie allí) que los fans seguimos esperando que llegue algún día a estas tierras.

Claro que la cosa parece poco probable, y más después de los años que han pasado ya. Al menos alguien en Sega pensó que era buena idea no censurar Yakuza 4 al localizarlo, y que también podía estar bien traer por fin algún spin-off a occidente cuando **Ryu Ga Gotoku of the End** vio la luz en tierras niponas. Era el nombre original de Yakuza Dead Souls.

El juego que nos ocupa comparte con Yakuza 3 y 4 la estructura narrativa en capítulos, el

Ryuji Goda, antagonista de Kazuma en Yakuza 2, regresa con un brazo mecánico muy versátil

motor gráfico, los menús y los diseños de personajes y escenarios y, más concretamente, toma prestada de Yakuza 4 la división de la historia en cuatro protagonistas con sus propias subtramas y controles. De la misma entrega regresa Shun Akiyama, el benevolente prestamista de rápidas patadas que nos acompañará en las primeras horas de la aventura; de Yakuza 2, o más bien tras lo ocurrido en dicho juego, vuelve Ryuji Goda, ahora con un brazo mecánico transformable en arma (muy lógico todo); y por supuesto, de las familias Yakuza presentes en todas las entregas, vuelven el implacable Kazuma Kiryu y su compañero y rival Goro "perro loco" Majima, que será el que aporte al juego la mayoría de las notas de humor (generalmente de tipo peliculero).

En otras palabras, volvemos a contar con cuatro personajes con historias paralelas que tendrán que cruzarse y, por primera vez, controlamos a Goda y a Majima. Y entre la propia temática del juego, el brazo de Goda y el humor de Majima, ya deberíamos haber deducido que Yakuza Dead Souls no se toma a sí mismo tan en serio como las entregas principales de la serie, exitosas y respetadísimas en Japón y, también, muy costosas (en parte por la encomiable labor de recreación de lugares reales del país con numerosas licencias comerciales, así como por el tremendo elenco de actores que aportan sus voces a la franquicia). Efectivamente, este juego aprovecha todo el trabajazo de diseño ya realizado y le añade centenares de zombis y otros monstruos, una excusa argumental para dar cohesión a las subtramas y minijuegos, junto con armas de juego y tintes de humor. El problema viene cuando, pese a la innegable calidad de los apar-

¿Edición limitada?

Si buscamos Yakuza Dead Souls en no pocas tiendas españolas es posible que ni lo encontremos. En aquellas en las que se vende, la política de precios se nos antojará algo anárquica si hacemos comparaciones. En principio, el juego rondaría los 55 € e incluiría una serie de extras descargables a los que lo hubieran reservado, convirtiéndolo en "edición limitada". Pues bien, en el mismo día este redactor ha encontrado la edición estándar a 45,95 € en una tienda, y a 26,95 € la limitada en otra. Si sois fans de la serie, os sugerimos la oferta que hace Xtralife.es hasta fin de existencias: Yakuza Dead Souls edición limitada + Yakuza 4 por 56,95 €. Por este precio os lleváis un juego correcto y uno excelente para completar la colección. Altamente recomendable.



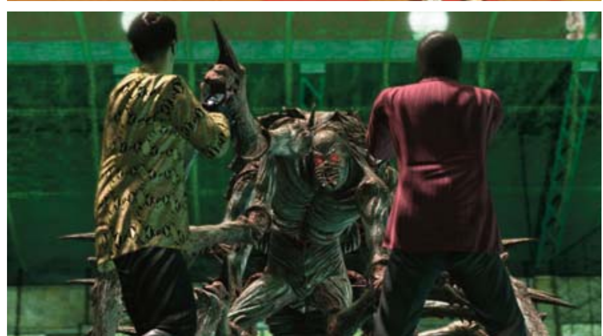




tados gráfico y sonoro, la jugabilidad no está a la altura. No es que el juego esté “roto” o que los controles sean tediosos, pero hacerse con los controles en anteriores entregas parecía más sencillo, y la conversión en “juego de tiros” (aunque siga contando con estructura de aventura) podría haberse cuidado más. Por lo general, nuestro personaje apunta él solito a los enemigos y, básicamente, o apuntamos como Dios manda o nos movemos. Ambas cosas con soltura son imposibles. El autoapuntado en sí no es el problema, sino lo arcaico de la mecánica empleada y el hecho de que, tras unas horas, se nos hará repetitivo y no resultará desafiante. No por la dificultad, que está más o menos ajustada como en otras entregas, sino porque no habrá ningún aliciente para “disparar mejor”.

No obstante, es cierto que el equipo de Nagoshi ha introducido suficientes misiones, cine-





máticas y extras como para que el juego nos siga llamando pese a esta importante limitación. Buscar nuestra mejor arma y "tunearla" tiene un efecto más trascendente que, por ejemplo, en Yakuza 3, y en ocasiones podemos ayudarnos de un compañero al que hayamos ayudado a escapar... o a una compañera, porque en Dead Souls hasta las chicas de compañía pueden salir a matar zombis. El pack de extras de la edición limitada del juego incluye, además de unas cuantas armas y habilidades adicionales para los protagonistas, unas cuantas más para nuestras aliadas "hostess" junto con una serie de vestidos con las que "vestirlas para matar". ¿Machismo? ¿En Japón? Qué va.

Hablando de las misiones y minijuegos, hay que decir que algunos resultan casi surrealistas y siempre entrenidos. No importa lo fea que esté la situación con media ciudad en cuarentena: para echarse unos bolos o tontear con las chicas en el ping-pong siempre hay tiempo. Por su parte, las cinemáticas mantienen el mismo alto nivel de entregas previas, pero con un agravante en forma de repetidos y molestos tiempos de carga. Y como la acción pura y las cinemáticas que desarrollan la trama se van alternando continuamente, este aspecto puede llegar a desesperar.

Yakuza Dead Souls cuenta con lo básico de un buen juego, pero también con carencias difícilmente justificables. El autoapuntado sólo tiene sentido si está pensado para el público 100% japonés, menos familiarizo con los shooters que los occidentales.Y aún así...

Conclusiones:

Después de 4 entregas largas, costosas de producir y respetadísimas en su país de origen (y antes de la inmintente 5ª parte), el equipo de Nagoshi se limita a echarse unas risas. Si nos lo tomamos así, podemos disfrutarlo... siempre que los tiempos de carga lo permitan.

Alternativas:

Como spin-off serio de Yakuza tenemos Kenzan!, aún exclusivo de tierras niponas. Como juego de acción/shooter... ¿nos ponemos a enumerar?

Positivo:

- *Los cuatro protagonistas*
- *Algunos minijuegos son hilarantes*
- *El guión sorprende pese a su simpleza, con un humor absurdo y peliculero*

Negativo:

- *No está a la altura ni de las entregas principales de la serie, ni de los grandes títulos de acción de esta generación*
- *Los controles no están todo lo logrados que deberían*
- *Los tiempos de carga*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	60
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Los que busquen el argumento de entregas anteriores de Yakuza pueden irse olvidando. Esto es un mata-mata sin otra ambición que entretener en partidas rápidas. Y lo hace, pero pudo haber dado mucho más de sí.

Rodrigo Oliveros



Dreamcast

desarrolla/distribuye: NG:Dev.Team · **género:** run 'n gun · **texto/voces:** inglés · **pvp:** desde 32 € · **edad:** sin calificación

GunLord

Neo Geo y Dreamcast, vivitas y coleando en 2012

A caballo entre Metroid y Turrican y con cierto estilo gráfico que recuerda a Shadow of the Beast, GunLord bebe inevitablemente de los clasicazos para ofrecer una nueva experiencia en dos consolas de culto

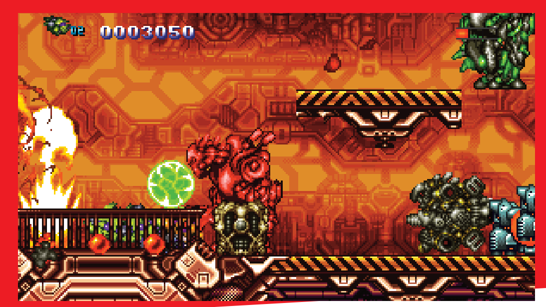


Hace año y medio analizábamos en esta revista la última obra de estos dos hermanos alemanes, el matamarcianos vertical Fast Striker. Al igual que entonces, los compradores del cartucho de GunLord para Neo Geo han recibido esta vez una actualización gratuita (aplicada mediante un puerto USB en el mismo cartucho), que corregía ciertos errores o carencias que, en su mayoría, ellos mismos habían apuntado tras recibirlo en sus casas. La versión de Dreamcast es un *port* de ésta, ya corregida, lo cual es de agradecer: principalmente, se han eliminado bugs y mejorado los patrones de ataque de los enormes jefes de fase.

Todo esto está muy bien pero, ¿qué es GunLord? ¿De qué va?

Estamos ante un juego que recuerda a la serie Turrican por su mecánica y diseño, a Metroid por la necesaria exploración de enormes y detallados niveles y, en menor medida, al clásico Shadow of the Beast por el estilo y color del que hace gala en varios de

Las versiones para Neo Geo MVS y AES se pueden adquirir por unos módicos 319 y 439 € respectivamente





esos niveles. Nuestro protagonista, por lo que veremos en la *intro* (realizada en *pixel-art* muy llamativo, totalmente reminiscente de los *arcades* de los 90) está siendo juzgado y condenado por un delito que desconocemos. Él insiste en que debe ir a rescatar a su esposa, pero el tribunal le recuerda que no puede escapar y que está desarmado. Él, como es un machote, se deshace de sus ataduras, saca un arma de quién sabe donde, se carga a sus jueces y escapa. El escaso nivel de inglés presente en esta intro es, según los autores, un homenaje a las pobres traducciones que a menudo nos llegaron de grandes recreativas, muchas de ellas precisamente en Neo Geo.

A partir de aquí, comienza la historia. Para rescatar a Vanessa nos enfrentaremos a todo tipo de seres mecánicos, cuyo amo es “El Maestro” (The Master, como veremos en las *cutscenes*), entre ellos los gigantescos jefes al final de cada nivel. Disponemos de varias armas desde el principio: el disparo normal, que irá cambiando en función de los *power-ups* que encontremos; la “bomba”, un disparo de grandes dimensiones hacia ambos lados de la pantalla, lógicamente de uso limitado; y otro, de largo alcance y que podemos girar a nuestro alrededor para despejarnos un poco el camino, que se agotará si lo mantenemos mucho tiempo pulsado y se irá recargando después. También contamos con la posibilidad de hacernos una bola y rodar para acceder a zonas más estrechas. En esta forma además nos desplazaremos a una velocidad ligeramente superior pero los enemigos nos podrán dañar, aunque no frenarán nuestro avance (salvo si no nos queda más vida, claro)



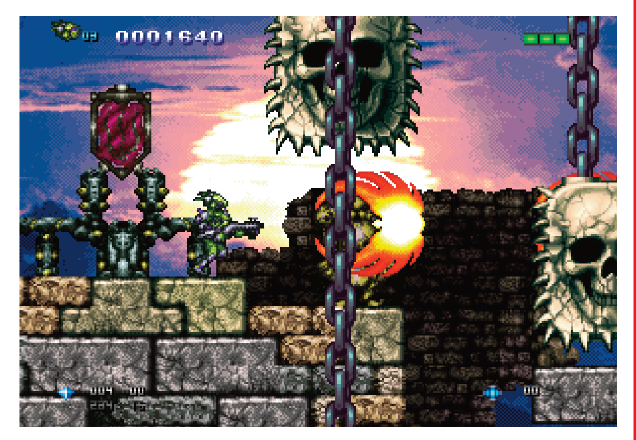




como sí lo harían estando en forma "normal".

En general, el diseño de niveles es excelente y la cantidad de detalles y recovecos que esconden demuestra el esfuerzo que NG:Dev.Team ha invertido en su última obra. La variedad de armas y de enemigos es esencial en este tipo de juegos y en eso GunLord tampoco falla. Los controles no están mal, pero son poco intuitivos y, en ocasiones, presentan algunos errores que sorprende que no se hayan corregido: si nos hacemos bola pulsando un gatillo y dirigimos nuestro avance con la misma cruceta como cuando nos movemos normalmente, ¿por qué hay que pulsar hacia arriba para volver al estado normal? ¿Por qué no de nuevo el gatillo? ¿Y por qué sigue presente ese extraño *bug* que aparece al pulsar ambos gatillos a la vez?

En todo caso, una vez nos acostumbramos a la extraña disposición de los controles, GunLord es muy disfrutable. El único impedimento para ello es en realidad su elevada dificultad. Las vidas y continuaciones son limitadas y no hay ni *passwords* ni posibilidad de guardar partida, ni niveles de dificultad que hagan el juego más accesible, ni opción de personalizar los controles, ni el mítico "*how to play*" presente en todos los arcades de Neo Geo (de hecho los autores sí incluyeron esta secuencia en Fast Striker). Las únicas opciones son los dos modos de juego disponibles: original y arcade, o lo que es lo mismo, difícil y muy difícil. El modo original incluye algunas continuaciones y permite retomar el nivel desde donde nos mataron, y nos va explicando la historia mediante *cutscenes* con texto. El modo arcade, por su

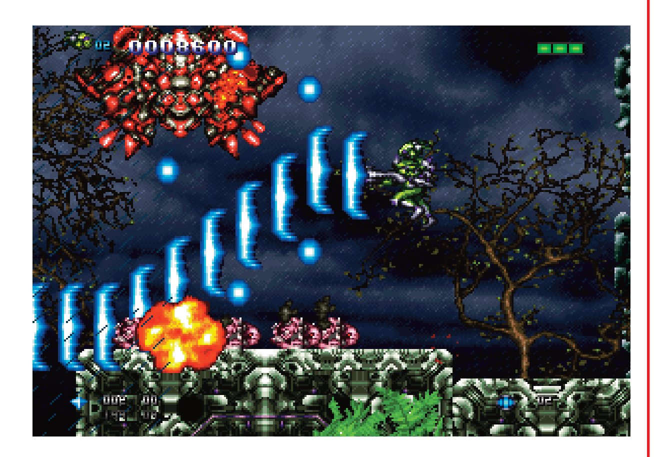


parte, es directo y sin vaselina, sin continuaciones, ni historia, y volviendo al principio del nivel si nos matan. Y aunque es un juego variado, divertido, con un trabajo de diseño notable y que ofrece todo lo esperable al fan de los run ‘n gun de toda la vida, su dificultad puede echar para atrás a jugadores no expertos.

Los temas musicales, sin embargo, sí que animan a seguir jugando. Las composiciones de Rafael Dyll son muy absorbentes y constituyen uno de los puntos fuertes del juego, justificando la compra de la edición especial de Dreamcast, que incluye la banda sonora.

Para Neo Geo, se trata d de un juego técnicamente adecuado. En Dreamcast no se comprende que las ilustraciones que vimos en el trailer hayan sido convertidas a *pixel-art* en vez de mantener su resolución original, algo que la consola permite sobradamente. Convetir la imagen a una resolución y paleta inferior propiciando la aparición de “artefactos” en la imagen era innecesario. Y ya que el trailer estaba hecho, ¿por qué no incluir también la narración?

Al margen de todo esto, GunLord engancha si le echamos valor y habilidad. Bonito, desafiante y con una gran banda sonora.



Conclusiones:

Al igual que los anteriores títulos de NG:Dev.Team, para bien o para mal, GunLord es un juego 100% arcade y concebido para Neo Geo, consola para la que el apartado gráfico es correcto, pero en Dreamcast se queda corto. Su cuidado diseño y banda sonora lo compensan.

Alternativas:

En Neo Geo, obviamente, la serie Metal Slug. En Dreamcast no hay nada parecido.

Positivo:

- Su absorbente banda sonora
- Niveles vistosos y llenos de detalles
- Único en su género en Dreamcast

Negativo:

- Controles poco intuitivos y con algunos errores eventuales
- Dificultad muy elevada y sin posibilidad de moderarla ni guardar partida
- Gráficamente pobre para Dreamcast

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	65
sonido	85
jugabilidad	70
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Tanto la exploración de grandes mapas como el apartado sonoro y la elevada dificultad recuerdan a los 90 por todas partes. Recomendado para nostálgicos, o para cualquier “hardcore gamer” que busque un desafío.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: Beenox · **distribuye:** Activision · **género:** Acción · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 66,95 € · **edad:** +16

The Amazing Spider-Man

¿Juego de película o juego por derecho propio?

Situado unos meses más tarde de los hechos ocurridos en la película, The Amazing Spider-man (ASM) parte de una premisa argumental bastante interesante, incluyendo a personajes del cómic original en situaciones creíbles. Aún así, hay cosas que no cuadran



Si no has visto la película, el argumento del juego sería bastante revelador. La genética entre especies causante de convertir al Dr. Connors en el Lagarto sigue empleándose en industrias Oscorp bajo la supervisión del Dr. Smythe. Este trata de controlarla mediante nanotecnología que regula el flujo de células “híbridas” en la sangre del sujeto. Evidentemente, las cosas no salen bien, y un par de experimentos escapan.

Aquí tenemos el origen de Escorpión, Alimaña y Rhino entre otros.

Por supuesto, la infección puede propagarse, y la gente se empieza a convertir en el mismo “híbrido” por el que han sido mordidos o heridos. Incluyendo a la novia de Peter, Gwen Stacy.

Ya tenemos la excusa para darnos de palos y balancearnos por toda la ciudad buscando una manera de subsanar los errores cometidos por dos de las mentes más brillantes del mundo... a pesar de ser tontos por provocar todo el percal.

Una libertad de acción notable es algo bueno, pero con variedad de misiones secundarias escasas...

A nivel gráfico el juego tiene un aprobado alto, pero tampoco demasiado alto. El motivo es que el traje de Spiderman se ve de lujo. El juego de luces y sombras, las animaciones, los movimientos durante los combates y demás están muy bien conseguidos... pero las caras de los demás personajes, las texturas de piel y pelo, los escenarios fabricados en serie y vacíos... hacen que le baje la nota.

Es curioso que juegos anteriores a este desarrollados por la misma compañía tengan un apartado gráfico mejor. Sin ir más lejos, Spiderman Edge of Time (analizado en el número 33 de GTM), que no era tampoco sobresaliente en este apartado, si que mostraba un trabajo mucho mayor.

Las escenas cinemáticas tienen el mismo motor del juego por lo que tampoco son especialmente espectaculares, a pesar de lo que hayan podido parecer en los trailers.

En lo referido a la jugabilidad me queda un sabor agridulce. Es muy sencillo moverse por la ciudad gracias a las telarañas, y los combates resultan tremendamente intuitivos. Con un botón para atacar y otro para esquivar, si llegamos a cierto número de golpes podremos realizar un movimientos especial (inmovilizar al enemigo con redes, colgarlo de una farola, pegarlo a una pared...). De hecho, el sistema de lucha es muy parecido al que hemos visto en Arkham Asylum/City, solo que menos currado.

La detección de impactos es mucho menos precisa, no pillaremos bien la distancia a la que nos encontramos de un enemigo, la cámara tampoco ayuda demasiado en esos momentos y no veremos ni a quién le pegamos ni si quedan más por pegar. Pues a pesar de todo eso, sigue resultando

El Rincón Hardcore

Ya he mencionado en varias ocasiones que soy un ferviente seguidor de los cómics en general y de Spiderman en particular, aunque últimamente lo tenga algo más abandonado en favor de otras cabeceras menos infantiles. No obstante, el argumento del juego, sin ser la panacea, aprueba limpiamente aunque no así el guión, que lleno de conversaciones pretenciosas hacen que sea nada natural creando situaciones muy forzadas.

Un ejemplo sería poner a Smythe trabajando para Oscorp. Podría ocurrir. Pero de ahí a ningunear por sistema tanto él como a Curt Connors hay un trecho. Aquellos que sepan de comics sabran de qué/quienes hablo.

Sigue la línea de la película, pero desde una perspectiva algo más profunda, aunque no termina de cuajar.







entretenido y divertido.

El juego viene traducido al español, pero no doblado. Particularmente me gustan más las versiones originales que las dobladas, aunque en este caso no sea especialmente buena.

Las voces no son nada memorables ni características, aunque cumplen bien y pegan con cada personaje... pero les falta expresividad. Bastante expresividad. Los efectos de sonido son correctos sin más y no sonará igual si Spiderman trepa por un conducto de ventilación por un edificio, tanto por el eco como por el ruido que hace la propia superficie sobre la que estemos.

Eso sí, lo que mejor suena son las telarañas. Cada disparo tiene un efecto diferente, ya sea una hebra para balancearnos, una bola de red para atontar a un enemigo o una malla inmovilizadora.

La música, por el contrario, ni siquiera me llamó la atención por





buena o mala. Esta ahí, no distrae, pero tampoco resalta o cansa.

Y vamos a ir terminando con la duración del juego: un notable. Si bien la campaña principal puede durar en torno a unas 14 horas, algo bastante decente dentro de esta convulsa era de RPGs eternos e interminables, las misiones secundarias se pueden ir haciendo a medida que se desarrolla la historia y no retrasan demasiado ni requieren mucho tiempo en para cumplirlas. Tal vez sea debido a que sólo hay de 4 tipos: llevar civiles a un hospital/comisaría, detener coches conducidos por atracadores, carreras de telarañas, y desafíos de infiltración. Además el juego cuenta con 3 niveles de dificultad, y el más exigente de ellos es bastante exigente.

Pero bueno... para eso están las mejoras y las subidas de nivel, gracias a las cuales iremos aprendiendo nuevos movimientos y desbloqueando habilidades.

No quiero acabar sin mencionar un par de cosas que, sin ser realmente determinantes en la valoración del juego, hacen que a un "veterano" como yo le salga una sonrisilla en la cara.

La primera es que por todo Nueva York hay mil comics que tendremos que recoger para desbloquear las historias originales que nos cuentan las primeras apariciones de los personajes que se dan cita en este juego.

La segunda es que desde el juego de Spiderman de Megadrive, no habíamos tenido que hacer fotos para ganar dinero y gastarlo en puntos para subir nivel... hasta este.

Conclusiones:

Parece ser que el tándem Beenox/Activision no termina de aprender. Con unas animaciones buenas pero unos gráficos modestos y variedad de acciones muy justita, no acaba de despuntar tanto como podría.

Alternativas:

En cuanto a originalidad y variedad, Spiderman Dimensions (el de los 4 Spidermen). En cuanto a buena trama y jugabilidad, Spiderman Edge of Time (GTM nº33).

Positivo:

- *Buenas animaciones.*
- *El traje de Spiderman se ve muy bien.*
- *Gran libertad de acción y movimiento.*

Negativo:

- *Gráficos bastante normalitos. Peores que en juegos anteriores.*
- *Poca variedad de misiones secundarias.*
- *Sistema de combate imitando el de Arkham Asylum/City pero peor implementado.*
- *Repetitivo y con evidentes problemas de cámara, sobretodo trepando por las paredes y bocabajo.*

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	65
duración	65
total	60

Una segunda opinión:

Decepcionante. Tanto el argumento como los movimientos del personaje podrían haberse aprovechado mejor. Tiene características interesantes, pero la lógica evolución que podíamos esperar tras los dos juegos anteriores no está ahí.

Carlos Oliveros

desarrolla: Mossmouth · **distribuye:** microsoft · **género:** plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 1200mps · **edad:** +7

Spelunky

Porque Indiana Jones estaba ocupado

El Spelunky que nos ocupa hoy día no es el primero, sino un "Remake" en HD del título que salió con el mismo nombre en 2008 para PC. Sin duda es otro juego que parece confirmar que las plataformas en HD cada vez son más rentables y mejores



En este mundo lleno de tutoriales, largas y tediosas horas de juego hasta poder pillar el ritmo, grabar partida, punto de control, subir de nivel, comprar habilidades, da gusto encontrar un juego con sabor clásico. Jugando a Spelunky te das cuenta de que con poco, si está bien hecho, puedes entretenerte horas enteras.

La premisa no puede ser más sencilla: un aventurero aficionado a la espeleoología (de ahí el nombre del juego) al que se le pierde la novia en una de sus expediciones.

Pues a buscarla toca.

En lo referido a gráficos el juego tiene un trabajo más que notable. Nadie dijo que lo simple fuera sencillo. Las animaciones del personaje y de los fantasmitas y murciélagos a los que nos enfrentaremos durante las aventuras están hechas con un mimo y una gracia comparables a las del Rayman Origins. Además, los enemigos son tremendamente

Los escenarios generados aleatoriamente cada vez que empezamos una partida garantizan una partida garantizan una rejugabilidad altísima y variada.

variados y adecuados al escenario en el que nos encontremos: ¿que estamos en una jungla? pues serpientes y leones; ¿una nave espacial? Alienígenas; ¿cavernas de hielo? hombres de las nieves; y así un largo etcétera.

La música recuerda poderosamente a juegos como Snow Bros, Doky Doky Penguin Land, o el primer Donkey Kong. Clásico por todos los lados. Sé que os preguntais “es tipo midi”. Pues no. Suena como si fuera midi, pero con instrumentos. Muy, muy currada. Lo mismo pasa con los efectos de sonido y las “voces” del protagonista, que más que voces son interjecciones y ruidillos al saltar o pegar con su látigo.

A nivel de jugabilidad lo comparo al primer Sonic de Megadrive. ¿Es un juego fácil de manejar? Sí. ¿Es un juego fácil de pasar? Ni de coña.

No podemos ir con prisas porque nos comeremos trampas, obstáculos o monstruos por el camino, pero si nos quedamos quietos esperando el momento oportuno, nos atacarán todos a la vez. Un auténtico infierno exasperante. Además, como cada escenario es diferente cada vez que se juega, es imposible aprenderse por dónde ir o estudiar las fases. Hay que improvisar.

Se maneja con dos botones, pero nunca tan poco dió para tanto.

Para terminar sólo quiero decir que su buena curva de dificultad sumada a lo variado de cada escenario y a la generación aleatoria de los mismos garantiza que podamos volver a jugarlo mil veces sin que sea la misma partida nunca. A lo mejor a la de mil y una se repite… pero vaya usted a saber.



Conclusiones:

Divertido, gracioso, simple pero nada sencillo. Spelunky nos recuerda que no hace falta que un juego sea tremendamente pretencioso y espectacular para hacernos pasar un rato súper agradable y divertido.

Alternativas:

- *Los primeros Sonic de Megadrive.*
- *Los primeros Mario de NES.*
- *Rayman Origins en XBOX y PS3.*

Positivo:

- *Alta variedad de escenarios y situaciones jugables.*
- *Jugabilidad fácil de pillar.*
- *Curva de dificultad bien ajustada.*

Negativo:

- *Tal vez de la sensación de “juego para móviles”.*
- *El precio puede echar para atrás a más de uno.*

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	**85**

Una segunda opinión:

Original y divertido, es difícil ponerle pegas porque lo que hace lo hace bien. Un soplo de aire fresco en un verano de sequía.

Carlos Oliveros



desarrolla: almost human · **distribuidor:** almost human · **género:** rpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 10,99 € · **edad:** +18

Legend of Grimrock

Te vienes... ¿a recorrer pasillos?

Almost Human ha conseguido con nota que nos reencontremos con un género ya casi perdido: los dungeon runners. En Legend of Grimrock viajaremos por oscuros pasillos, derrotando a monstruos y consiguiendo tesoros

¿Os acordáis de juegos como Lands of Lore? ¿O los Might & Magic originales? Ha llovido mucho desde eso, y desde la decepcionante última entrega de la saga M&M no habíamos vuelto a disfruto de un dungeon runner puro hasta que de la sombra, sin hacer mucho ruido, apareció una desarrolladora que nos puso encima de la mesa un juego llamado Legend of Grimrock.

La premisa es bastante simple. Existe una mazmorra en lo alto del monte Grimrock en el que se tiran prisioneros vivos a su suerte. Es aquí donde nuestro grupo de cuatro presos tiene que recorrer la mazmorra para poder sobrevivir. Una idea bastante simple pero con un trasfondo espectacular. A lo largo de la aventura encontraremos mensajes y pistas de otros prisioneros que antaño estuvieron atrapados entre sus paredes, además de escuchar una voz en sueños de algo más antiguo que la misma prisión.

A pesar de que esto resulte interesante, la idea no se expande más, lo que resulta una lástima.

El punto más fuerte del juego es la ambientación, ya no sólo visual, si no que el propio sonido juega una parte importante a la hora de recibir al jugador

Nuestro grupo puede ser adaptado a nuestros gustos y exigencias, pudiendo elegir entre tres clases (luchador, mago y pícaro) y muchos tipos de “builds”, como por ejemplo, especialidad en tipos de arma: espada, maza, hacha, arco...; tipos de magia: fuego, hielo...; o especialidades: evasión, hechicería... .

El juego transcurre en primera persona, con la que recorre-



mos toda la prisión, enfretándonos a sus trampas y enemigos.

Pero, ¿cómo luchamos? Cada personaje cuenta con un inventario y dos manos en las que podemos equipar un arma, un escudo o varas que, en el caso de los magos pueden ser usadas para lanzar conjuros, aunque pueden también con las manos desnudas.

Incontables trampas, miles de monstruos y largos pasillos aguardan una recompensa: la libertad

Con el ratón interactuaremos con el entorno y lucharemos, usando el botón derecho con aquel objeto que queramos usar para atacar.

En cuanto al entorno, Grimrock encierra muchos secretos para los cuales debemos tener una mente audaz y una visión prodigiosa ya que pequeños trozos de las paredes podrían ser activados para acceder a secretos o incluso para avanzar. También numerosos puzzles también se interpodrán en nuestro camino y encontrar la solución será fundamental para poder realizar satisfactoriamente nuestro escape de la prisión.

LoG cumple gráficamente. Es agradable de ver y los monstruos están muy bien diseñados pero, a la larga, los escenarios resultan repetitivos a pesar de que cada cierto número de niveles, de los 13 que se compone la mazmorra, el set de gráficos usado cambia.



Conclusiones:

Legend of Grimrock consigue transportar un género antiguo en la era moderna, mejorándolo, entregándonos un producto casi impecable y que esperemos que siga creciendo.

Alternativas:

Hace años que no hay nada parecido, pero gracias a ciertas páginas web podemos jugar de nuevo a clásicos como Lands of Lore y Might & Magic.

Positivo:

- Ambientación increíble
- Difícil, pero asequible

Negativo:

- Argumento que podría haber dado mucho más de sí
- Los escenarios pueden llegar a ser muy repetitivos

TEXTO: XAVI MARTINEZ

gráficos	65
sonido	85
jugabilidad	90
duración	80
total	85

Una segunda opinión:

Legend of Grimrock es algo que llevaba esperando hace años y que no me ha decepcionado en absoluto.

Carlos Prats

Una tercera opinión:

A pesar de que el argumento podía haberse desarrollado mucho más, el tiempo que he pasado “mazmorreando” ha sido un tiempo disfrutado.

Javi Calabuig



desarrolla: insomniac **distribuye:** sce · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,99/39,99 € · **edad:** +7

The Ratchet & Clank Trilogy HD

Un HD que sí merece la pena

A falta de grandes novedades las tiendas se llenan de recopilaciones en HD de juegos de la pasada generación. Algunas (pocas) valen la pena, otras (la mayoría) son solo una forma de hacer dinero de un modo fácil

Hay gente que piensa que Insomniac Games empezaron en esto de los videojuegos con Resistance. Algunos otros ven la caratula de un juego de Ratchet & Clank y están convencidos de que son juegos para niños. Tan equivocados están unos como otros. Insomniac ya nos hizo disfrutar con Ratchet & Clank en la PS2 e incluso mucho antes con los Spyro de la Playstation original. Y respecto a lo otro, nadie debería dejarse engañar por unos personajes aparentemente infantiles y evitar así probar una de las mejores sagas de PS2 y una de las recopilaciones en HD más recomendables.

Ratchet & Clank son juegos de aventuras con un componente muy fuerte de plataformas, pero en el que los disparos son también muy importantes y la exploración y los puzles complementan una jugabilidad tan clásica como redonda. Y también es clásica su dificultad, sin llegar a ser juegos desesperantes en este aspecto, tienen un nivel de exigencia muy superior al de los juegos actuales por mucho que estos estén protagonizados por un megamarine espacial de 2x2 metros. Como su nombre indica, la saga está protagonizada por Ratchet y Clank, el primero es un lombax, un miembro de una especie ficticia nativa del planeta Fastoon de la Galaxia Polaris, con aspecto de lince humanoide. Clank es un pequeño robot metálico que acompaña en todo momento a Ratchet en sus aventuras a lo largo de la galaxia.

La recopilación Ratchet & Clank Trilogy HD recoge y actualiza los tres juegos principales de la saga:

Tres juegos imprescindibles a un precio muy tentador y con HD, multijugador online, soporte para 3D y trofeos. ¿Quien se resiste?



Ratchet & Clank, Ratchet & Clank 2: Totalmente a Tope y Ratchet & Clank 3, quedando fuera otros juegos de la saga para PS2 como Ratchet: Gladiator que va a aparecer únicamente online en la Store de Playstation o las conversiones que se hicieron de los juegos de PSP para PS2. Hubiese estado bien que se incluyesen estos juegos pero es indudable que los tres mejores son los que conforman esta colección.

Los Ratchet & Clank mantienen lo que les hizo grandes juegos, casi míticos: jugabilidad, diversión y equilibrio. Tienen unas mecánicas perfectamente ajustadas entre las fases de plataformeo, aquellas en las que prevalece el enfrentamiento con los enemigos e incluso otras en las que deberemos conducir algún tipo de vehículo. Mantienen el sentido del humor que te hace jugar con una sonrisa mientras estás sudando por pasar una fase o eliminar al final boss de turno.

Mantiene la esencia de los originales y nos permite disfrutar de ellos en alta definición con un remasterizado que le sienta muy bien a los gráficos de PS2. Es cierto que el tipo de dibujo de Ratchet & Clank envejece mejor que unos gráficos más realistas, pero también lo es que el trabajo realizado en esta ocasión supera al de otras muchas remasterizaciones, perdón, reescalados. Además añade multijugador online, la posibilidad de jugar en 3D y, como no podía ser de otra forma, trofeos para los 3 juegos.



Conclusiones:

Imprescindible. Si jugaste a los de PS2 ya sabes lo que te vas a encontrar y difícilmente te podrás resistir. Si no los jugaste estás ante una gran oportunidad de jugar a 3 grandes títulos en una más que digna remasterización.

Alternativas:

Por temática puede que las alternativas más directas sean la recopilación de los Sly Cooper y la Jak and Daxter Collection

Positivo:

- *Tres grandes juegos*
- *Buena remasterización HD*
- *Multi online, 3D, trofeos*

Negativo:

- *Podrían haber incluido los otros R&C*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	75
sonido	73
jugabilidad	88
duración	92
total	**82**

Una segunda opinión:

Hay juegos que merecen ser pasados a las HD y otros que simplemente no. Pocos lo merecen tanto como los Ratchet and Clank de pata negra. Pongame dos.

Octavio Morante



desarrolla: telltale games · **distribuidor:** t. games · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 18,74 € · **edad:** +18

TWD ep. 2 Starved for Help

La pesadilla persiste

El segundo episodio del videojuego basado en la serie-cómic homónima, llega para ofrecer otra singular e inmersiva historia en un mundo apocalíptico devastado por la infección zombi. Más de lo mismo pero algo mejor

Nada nuevo que no hayamos visto desde el primer episodio. **The Walking Dead: episode 2** continúa exáctamente donde nos dejó la anterior entrega y ahonda todavía más en las capacidades y necesidades de supervivencia de sus protagonistas.

"**Starved for Help**" dirige la historia en base a las elecciones realizadas durante la pasada aventura. Ésto es crucial, ya que dependiendo de lo sucedido, así serán nuestros siguientes pasos en esta nueva entrega.

Ahora el problema principal--sin restarle importancia al elemento zombi-- será el de conseguir comida y recursos suficientes para el grupo y aprender a convivir con sus integrantes. Vuelven los momentos en que deberemos escoger el método o camino a seguir, llevándonos otra vez a tomar medidas drásticas y dolorosas de la mano de **Lee**, el protagonista del episodio anterior.

Más acción y una mejor puesta en escena que hará las delicias de los seguidores del cómic/serie, con los sempiternos **QTEs** y los diálogos entre personajes, alma mater del juego y a través del cual tanto **Lee** como el resto de los npcs escriptarán su comportamiento.

El nivel gráfico es el mismo que ya conocemos: una estética **cartoon** profusamente trabajada y que le da cierta personalidad al juego, aunque todavía tendremos errores en algunas texturas de baja resolución. Lo mismo hemos de decir de la banda sonora; intrigante, inquietante y que casa per-

Más acción y una mejor puesta en escena que hará las delicias de los seguidores de tanto el cómic como de la serie



fectamente con la ambientación desoladora que pretende --y consigue-- mostrar.

Serán como siempre nuestras decisiones --mucho más abundantes que en el primero-- las determinantes para el desarrollo de la aventura. Y claro está, para el futuro tercer episodio de los cinco para completar la serie. Así que tendremos que tener muy en cuenta todos y cada uno de nuestros movimientos. Pero por mucho que intentemos preestablecer las acciones, al final nos encontraremos en situaciones tan inesperadas que simplemente actuaremos por instinto. Dotando de este modo al juego de un realismo como pocos.

Pese a que todo roza el notable, no podemos dejar de mencionar la falta de puzzles complicados y algo más de libertad en nuestras decisiones. Deberíamos poder realizar más combinaciones con los objetos y poder escoger abiertamente nuestro camino a seguir en el escenario, ya que posibilidades y entorno para ello, tiene. Ahora es más fácil morir, eso sí, sobretodo debido a los momentos de acción, que han subido exponencialmente.

En **inglés**. Todo aquel que no domine el idioma se perderá gran parte del factor inmersivo del juego. Imperdonable y que sólo los fans pueden solucionar.



Todo aquel que no domine el inglés se perderá gran parte del factor inmersivo que aporta el juego. Imperdonable, aunque existan traducciones por la red

Conclusiones:

Siguiendo la estela del primer episodio, esta nueva entrega volverá a dejar un buen sabor de boca tanto si eres fan de la franquicia como simplemente un jugador. El título aunque repite y mejora sólo algunos aspectos, continúa siendo un must have. Porque nos hace sentir partícipes de la desdicha.

Alternativas:

Ninguna de este tipo.

Positivo:

- *Ambientación*
- *Excelente trabajo de doblaje*
- *La rejugabilidad es soberbia.*
- *Sufrir nuestras decisiones.*

Negativo:

- *Sólo en inglés*
- *Corto y escaso. Nos ha sabido a poco.*

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	69
sonido	79
jugabilidad	93
duración	60
total	75

Una segunda opinión:

Se me ha hecho muy corto, aunque lo he disfrutado como un enano. Lástima que tenga que esperar por la tercera parte.

Jose Sanchez - lector

Una tercera opinión:

No veo la serie, pero el juego engancha y realmente he llegado a pasarlo mal con algunas situaciones.

Francisco Gutiérrez - lector



desarrolla: capcom · **género:** shooter on rails · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 26,99 € · **edad:** +18

RE Chronicles HD Collection

¿Por separado o los dos en uno?

En Japón ha salido en formato físico, bajo el nombre de Biohazard Chronicles HD Selection. En occidente, Capcom ha vuelto a preferir exclusivamente el formato digital para ofrecernos ambas "crónicas" remasterizadas para Move

Umbrella Chronicles y Darkside Chronicles cosecharon buenas críticas en Wii. Para Capcom el primero era una apuesta relativamente arriesgada, ya que suponía un cambio completo de género, pero la mecánica simple y directa de aquellos "*arcades* de pistola" le sentó bien. Los fans de la serie podían disfrutarlo (o no, si no les iba el género, ya que tampoco son esenciales para entender entregas posteriores) y los jugadores más "*casual*" se lo pasarían bien aunque no conocieran bien la historia. Umbrella Chronicles, con sus 12 capítulos, era un juego divertido que cumplía con lo que prometía pero que presentaba ciertas carencias y un apartado gráfico que no era puntero. Darkside Chronicles, por su parte, tomaba nota de lo aprendido y ofrecía una experiencia de juego más depurada, con casi 25 capítulos y una evolución evidente a nivel gráfico.

Pues todo eso es lo que nos encontramos en esta nueva colección HD... y casi podríamos terminar el análisis aquí. A ver, no nos entendáis mal. La cuestión es que Capcom ha hecho un buen trabajo con la implementación del Move (básicamente el mismo que hizo para Wii, por otro lado) y con la remasterización en alta definición, y que el precio al que nos vende este remake es justo (ya sea en pack o adquiriendo las entregas por separado), pero se echan en falta novedades que pudieran resultar tentadoras en caso de poseer (o haberse pasado) los originales en Wii. Aun-

La variedad de enemigos, el número total de capítulos, la ambientación, la banda sonora, el control... Todo muy bien pero, ¿y qué hay de nuevo?



que el mero hecho de disfrutar de ambos juegos en HD es estupendo y la ambientación sigue siendo magnífica, el salto generacional continúa haciéndose evidente en ciertas texturas, sobre todo en el primero, que es el que más acusa el paso del tiempo, como es normal. De todas formas, todo esto podría darnos igual si la jugabilidad hubiera sido pulida al máximo, pero no ha sido exactamente así: una vez calibrado, nuestro Move se comporta de manera impecable, pero el movimiento de la mirilla con el Dualshock es demasiado lento (en comparación con The House of the Dead 3 y 4, recientemente aparecidos también en PSN); encontraremos molestas bajadas de *frames* en momentos clave, como algunas batallas contra jefes de gran tamaño; en la primera entrega también detectaremos ciertos fallos en la utilización de las plantas curativas, o en la selección de armas, así como una pobre implementación de los puntos de guardado.

Os preguntaréis, entonces, ¿qué es lo bueno? Pues todo lo demás. La citada ambientación, el control con Move, una banda sonora a la altura de la franquicia, un buen doblaje al inglés, subtítulos en español muy correctos, secretos que descubrir, enemigos clásicos, detalles de la historia de la serie, un precio ajustado y una duración mayor de lo habitual en el género. Lástima que aquí salga sólo en descarga.



Los fans de la serie disfrutarán de un juego de disparos en el que enfrentarse a enemigos clásicos

Conclusiones:

Ambas entregas son muy entretenidas y el precio es correcto, aunque la falta de novedades y la presencia de fallos arrastrados de los originales es decepcionante. En todo caso, si compraste el Move y lo tienes muerto de asco, es una gran opción.

Alternativas:

En descarga, The House of the Dead 3 y 4. En disco, Time Crisis y The House of the Dead Overkill, que también es un remake de Wii.

Positivo:

- Magnífica ambientación
- Revisitar historias de anteriores entregas y enfrentarte a enemigos míticos
- Muy jugable (con Move) y re-jugable...

Negativo:

- ...pero jugarlo con el mando es tedioso
- Bajadas de frames muy molestas en momentos clave
- Sin novedades respecto a los originales, incluso mantiene varios fallos
- Ciertos detalles que evidencian el salto generacional no se han disimulado bien

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	70
duración	75
total	75

Una segunda opinión:

No hay una oferta muy variada dentro de este género, ni muchos juegos de gran calidad para Move, así que este pack resulta apetecible si tienes el citado periférico. Correcto y divertido.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: chromativity · **distribuidor:** 505 · **género:** fitness · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

Adidas miCoach

Entrenador personal en nuestro salón

No es el primer juego de fitness que podemos encontrar para nuestras consolas. Pero sí que es posiblemente el más completo de todos ellos. 18 atletas de fama internacional nos cuentan sus trucos para ponernos en forma



Durante varios meses su lanzamiento ha estado en el candelero. THQ finalmente declinó a distribuirlo y no ha sido hasta los últimos meses cuando 505 games ha decidido asumir la responsabilidad y sacarlo finalmente a la venta.

Es muy complicado innovar en un coto tan cerrado como los programas de ejercicios. Casi todo está inventado y hay que tirar de elementos paralelos para intentar hacerse con un hueco en el mercado. Así que partiendo de esa base, miCoach nos propone hacer ejercicio, pero de la mano de deportistas de élite. Dwight Howard, Kaká, Tyson Gay, Jessica Ennis, Ana Ivanović o Eric Berry nos van a enseñar unos cuantos trucos para conseguir ese cuerpo tonificado que siempre nos maldecimos por no tener a punto a la hora de lucir bañador en la playa.

Lo cierto es que salvo este punto, el juego por sí mismo no se aleja mucho de los estándares

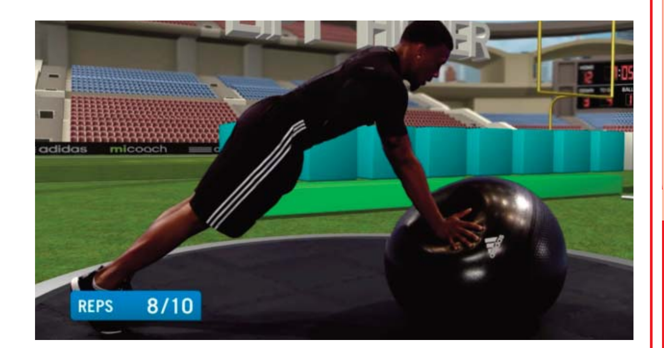
Para poder sacarle todas las posibilidades al juego, hay disponible desde hace meses una aplicación para smartphones para espacios abiertos

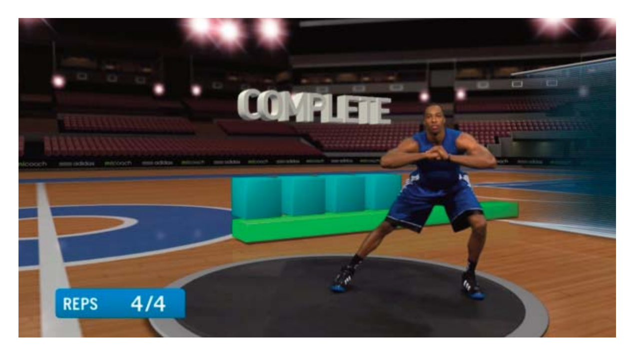
actuales que podemos ver en los juegos del mismo género. Elegimos una disciplina deportiva, y el personaje en cuestión nos explica la rutina del ejercicio para que después nosotros lo repitamos.

Elegimos disciplina, y el deportista nos irá dando instrucciones para ejecutar el ejercicio

No es necesario contar con el periférico para hacer los ejercicios, pero ya que disponemos de él, la detección de movimientos resulta aceptable. Además, la cantidad de los mismos incluidos es muy amplia y se ajusta a prácticamente todas nuestras necesidades y niveles. Aunque como podéis observar en las capturas, algunos de ellos requieren no solo de bastante espacio para realizarlos, sino que debemos estar provistos de otros añadidos, como pelotas, pesas o cuerdas.

Pero la gran virtud del juego radica en su capacidad para interconectarse con las aplicaciones para smartphones del mismo nombre. Gracias a este punto, el juego se convierte en el centro neurálgico de un programa de deportivo mucho más completo. Pero para poder explotarlo en su totalidad hay que poner bastante de nuestra parte. El juego por sí solo nos pone en la dirección correcta, pero serán nuestras ganas de profundizar las que van a determinar que los resultados sean satisfactorios. Y en ese punto entra en juego el ejercicio al aire libre y el poder controlarlo con nuestra aplicación.





Conclusiones:

Es el mejor juego de fitness que podemos encontrar en estos momentos para Kinect. Ideal si además lo complementamos con la aplicación disponible para smartphones.

Alternativas:

Zumba Fitness o Your Shape son los otros dos grandes referentes que podemos encontrar. Más divertido el primero por estar basado en ejercicios musicales, pero miCoach resulta bastante más completo en conjunto.

Positivo:

- Muchos ejercicios
- Se adapta a todas las necesidades

Negativo:

- Requiere aparatos de gimnasia
- Hace falta mucho espacio

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	75
total	75

Una segunda opinión:

Un buen programa de entrenamiento personal y de tonificación mucular. No requiere mucho esfuerzo, por lo que para los no acostumbrados a hacer ejercicio es una buena opción para comenzar a ponerse en forma.

Jose Luis Parreño

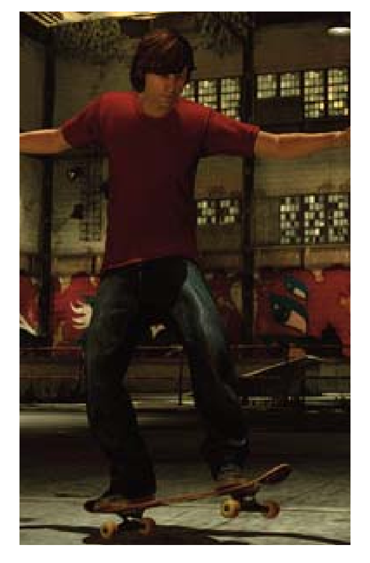


desarrolla: robomodo · **distribuidor:** activision · **género:** deportivo · **texto:** castellano · **pvp:** 1200MP · **edad:** +12

Tony Hawk's ProSkater HD

La nostalgia vuelve en forma de skate

Ante todo Tony Hawk's Pro Skater no engaña a nadie ni oculta sus "deficiencias". Ofrece una diversión instantánea que de buen seguro te atrapará, con una propuesta muy simple, conseguir poco a poco superarte



Mucho ha llovido ya desde que un servidor tabla en mano iba de parque en parque intentando realizar alguna pirueta digna de ser contada. Más tarde cuando por fin me rendí a la evidencia de que no poseía la calidad suficiente como para desafiar a las leyes de la gravedad, cayó en mis manos Tony Hawk's Pro Skater, una oportunidad de lujo para dar rienda suelta a lo que la física me negaba.

Tony Hawk's se ha convertido en leyenda de este deporte y como tal cuenta con una saga en el mundo de los videojuegos que a lo largo de la historia le ha hecho justicia en mayor o menor medida.

Robomodo nos ofrece ahora una oportunidad de hacer un ejercicio de nostalgia para todos aquellos a los que esta saga logró marcarnos a hierro y fuego o simplemente descubrir un título atractivo a aquellos que no tuvieron la oportunidad de disfrutar de

Por contra Tony Hawk's ProSkater HD puede pecar de tener pocas opciones y resultar poco tentador para los nuevos jugadores que quieran acercarse a él

los originales.

Tony Hawk's HD se nos muestra como una recopilación de varios niveles incluidos en las dos primera entregas con un lavado de cara más que evidente pero que se ha dejado por el camino algunos aspectos que de buen seguro enfurecerán a los seguidores más puristas.

La jugabilidad está enfocada en retar a los jugadores a superarse a sí mismos para conseguir las puntuaciones necesarias que nos permitan desbloquear nuevos escenarios, y adquirir mejoras para nuestros skaters. Como no podía ser de otra manera tendremos a nuestra disposición multitud de movimientos y maniobras que deberemos encadenar de forma satisfactoria para conseguir incrementar nuestro marcador.

La banda sonora está a la altura y pocos son los que se atrevan a criticar este aspecto del juego. Con una mezcla de temas ya presentes en anteriores entregas y de otros nuevos incluidos para la ocasión raya a gran nivel.

Como contrapunto peca de una física poco depurada, en la que habría que haber trabajo más para evitar ciertas situaciones inverosímiles que le restan atractivo al juego. La presencia de algún que otro bug tampoco habla muy a su favor, y da la sensación de que el titulo no se le ha sometido a una fase de testeo lo suficientemente intensa antes de lanzarlo al mercado. La eliminación del multijugador local tampoco le beneficia, ya que aunque posee un modo multijugador online no se entiende el porqué de su desaparición .





Conclusiones:

Por un lado consigue avivar la nostalgia y revivir las numerosas horas de diversión que la saga de Tony Hawk's nos ha ofrecido desde sus comienzos, pero por contra nos queda la sensación que hubiera podido erigirse como un autentico "AAA"dentro del catalogo de Xbox Live con tan sólo un poco más de mimo en su desarrollo.

Alternativas:

Cualquier título dela saga original.

Positivo:

- *Gran trabajo de adaptación a la HD*
- *Banda sonora deliciosa*

Negativo:

- *Físicas poco depuradas*
- *Ausencia de modo multijugador local*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	71
sonido	76
jugabilidad	65
duración	60
total	66

Una segunda opinión:

Tony Hawk's es una remasterización que conserva la esencia de los dos primeeros títulos aportando una renovación gráfica que le sienta como un guante. Por desgracia otros aspectos como las física no han sufrido una revisión a la altura quedando el resultado final simplemente en correcto.

Jose Luis Parreño

desarrolla: iron galaxy · **distribuidor:** microsoft · **género:** destrucción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 800msp · **edad:** +7

Wreckateer

¿Alguien ha pedido un proyectil?

En el pasado E3 tuvo un papel protagonista en la conferencia de Microsoft. Sin esconder en ningún momento su clara inspiración en Angry Birds y sucedáneos, ahora llega a Kinect esta versión con ballesta y gráficos 3D



Una vez que parece que se ha dado definitivamente la línea de juegos hardcore para Kinect, el periférico de Microsoft ha quedado relegado a recibir minijuegos de habilidad que se intercalan en la llegada de algún otro musical o de fitness. Y Wreckateer es eso. Un mero pasatiempo con el que quitaremos el polvo al periférico.

A lo largo de los 60 niveles que tiene el juego, nuestro objetivo no es otro que el de sumar los puntos necesarios para poder pasar de nivel. Cada uno de ellos nos premiará con una medalla de oro, plata o bronce, según sea el montante obtenido. Y para ello nos valdremos de una ballesta de proporciones bíblicas y de nuestro cuerpo.

Los movimientos responden bastante bien a lo que recreamos en el salón de nuestra casa. Tan solo necesitamos apuntar y disparar el proyectil hacia el objetivo para ver las consecuencias de

En Wreckateer nuestro objetivo es destrozar lo máximo posible del castillo que tenemos delante. Algo que no nos costará ningún esfuerzo al principio

nuestro ataque. Y como aquí casi todo da puntos, los primeros mundos no nos va a costar en absoluto superarlos con el oro correspondiente.

Pero como era de prever, según vamos avanzando en los niveles, la cosa comienza

Requiere un área de juego desproporcionada. Más que Kinect Sports o Dance Central

complicarse. No de forma dramática, pero sí que nos va a exigir poner en práctica algunos trucos y probar los diferentes proyectiles que nos ofrece. De esta forma una vez ejecutemos el lanzamiento podremos corregir levemente la trayectoria golpeando la bola en pleno vuelo y conseguir que pase por los puntos de bonificación para poder optar a las puntuaciones más elevadas. A su vez cada proyectil tiene su propio comportamiento. Algunos simplemente golpearán cual piedra de río en cristal ajeno, mientras que otros explotarán o se convertirán en hasta cuatro proyectiles encadenados.

Como ya os podéis imaginar, no es un juego que goce de un despliegue técnico abrumador. Cumple de forma correcta con unos modelados que nos recuerdan casi constantemente a Shrek por sus formas y temática.

La principal pega que le encontramos es que requiere mucho espacio para poder jugar. Algo que nos parece un tanto desproporcionado y que se podría haber corregido con una mejor sensibilidad del periférico.





Conclusiones:

Es tan sumamente simple que cuesta recomendarlo a los jugadores tradicionales. Tal vez los menos habituales logren entretenerse con él. Pero Kinect debería ofrecer mucho más que estas cosas.

Alternativas:

En cuanto a minijuegos ligeros, sigue estando por encima títulos como Fruit NInja o The Hole. Pero tampoco son ninguna maravilla. Sirven para pasar el rato y poco más.

Positivo:

- Detecta bien los movimientos
- Los efectos son graciosetes

Negativo:

- Mucho espacio para jugar
- Demasiado simple aun como minijuego

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	70
duración	70
total	**60**

Una segunda opinión:

Lo jugarás un par de veces antes de que veas que no tiene prácticamente interés. Sigo sin ver este tipo de apuestas en una consola de sobremesa.

Ismael Ordás



desarrolla: saber int. **distribuye:** namco · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 40,99 € · **edad:** +18

Inversion

Prueba no superada

Inversion se presentaba como un shooter en tercera persona diferente, que podría tener ese algo que le hiciese destacar en un género saturado y sobreexplotado. Nada de eso, cae en una mediocridad absoluta

Y la idea no parecía mala, el anterior juego de Saber Interactive (TimeShift) tenía multitud de errores que penalizaron el resultado general del juego, pero tenía algo que los que lo jugamos nunca olvidaremos: personalidad. Una personalidad lograda a partir de un concepto, que aunque no se aprovechó todo lo que se podría haber hecho, se llevó adelante de un modo bastante notable. Personalmente esperaba algo así de Inversion, ya cuando escribí el avance de hace un par de números, otros redactores de Games Tribune me decían que era demasiado optimista, y que Inversion tenía un tufillo a truño que echaba para atrás. Puede ser que fuese así, pero yo preferí aferrarme a la esperanza de que la posibilidad de jugar con la gravedad le diese ese plus que en otras facetas parecía fallar.

No hace falta jugar más de una hora para darte cuenta de que donde falla principalmente Inversion es en el desarrollo de la idea conceptual del juego. En los primeros momentos te muestran todas las posibilidades y puede parecer entretenido, pero al cabo de repetir una y otra vez el mismo proceso, éste se convierte en aburrido y monótono, no aprovechando en absoluto todo lo que podría haber sido y no es. Y no lo es porque a Inversión (permitidme el juego de palabras) le ha faltado inversión. No sé si ha sido un problema de que no se ha invertido el suficiente dinero y por tanto recursos o si ha sido porque hubiese sido preciso invertir un poco más de tiempo en crear planteamientos jugables diferentes y divertidos. Si se han invertido los recursos y el tiempo suficiente es más grave aún, lo que habría faltado es talento para sacar adelante una idea prometedora y convertirla en un juego notable. Nada de eso, parece el típico trabajo hecho por cumplir, sin cariño, sin amor. Dudo de verdad que los que hayan realizado

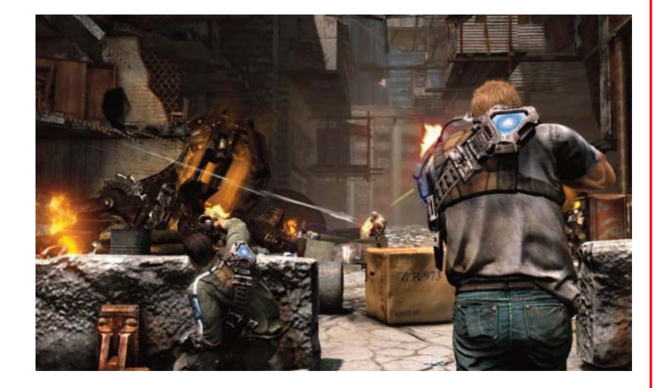
este título sean jugones en sus ratos libres.

El uso de las armas gravitacionales debería ser el pilar principal sobre el que se apoyase la jugabilidad de Inversion, pero no es así por múltiples razones, la primera de ellas es que el diseño de los escenarios no invita a ello, cada día estoy más convencido de que lo primero que se debería enseñar a un futuro programador de videojuegos es a diseñar buenos escenarios, entornos en los cuales aprovechar al máximo las cualidades de tu juego. Pues en Inversion ocurre justo lo contrario, se nos vendió que iba a ser el primer juego en usar el nuevo motor de destrucción de HAVOK, lo deben haber usado, pero poco, porque solo podremos usar para lanzar contra los enemigos o eliminar como cobertura aquello que los desarrolladores hayan contemplado como tal, y situado estratégicamente, de tal forma que la posibilidad de afrontar una parte de la misión por distintas vías busca en otros juegos.

Tampoco fomenta el uso de las armas gravitatorias el hecho de que salvo que Saber Interactive haya considerado lo contrario colocando un explosivo aquí o una caída allá, resulta mucho más eficiente el uso de las armas convencionales que el de las gravitatorias a la hora de eliminar enemigos. Y tampoco favorece el uso de la gravedad el hecho de que los enemigos no la aprovechan en demasía, y cuando lo hacen es siempre de un modo muy previsible y con una IA bastante absurda, por decirlo de un modo suave. Todo esto convierte Inversion en un juego más, un shooter en tercera persona del montón que no pasará a la memoria de los que lo hayamos jugado.

Y no es un mal título, en los apartados técnicos cumple e incluso tiene algunos aspectos destacables como el modelado de los personajes y la espectacularidad de algunos escenarios o algunos efectos de imagen y sonido espectaculares. Le damos un notable en gráficos y un poco menos en el apartado sonoro por un doblaje en inglés simplemente correcto y una banda sonora un poco irregular.

Permite tanto el juego cooperativo a dos como competitivo en distintos modos.



Conclusiones:

Un juego del montón que podría haber llegado mucho más arriba de haberse cuidado y aprovechado las virtudes que tiene y se hubiese pulido y llevado más allá la jugabilidad. Quien busque OTRO third person shooter, Inversion puede ser su juego.

Alternativas:

Gravity Rush de PSVita es un buen ejemplo de como de un concepto parecido se puede lograr un juego divertido. Shooter en tercera persona hay a montones ¿Gears of War?

Positivo:

- Una idea brillante ...

Negativo:

- ... convertida en un juego mediocre, monótono y aburrido.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	73
sonido	68
jugabilidad	46
duración	63
total	**52**

Una segunda opinión:

Mucho nos quejamos de la falta de imaginación de la industria en los últimos años, pero es ni cuando alguien tiene una buena idea el resultado final se sale de lo establecido. ¿Será culpa de nosotros, los jugadores, que exigimos una y otra vez lo mismo?

Jorge Serrano



desarrolla: 2xl · **distribuidor:** d3publisher · **género:** carreras · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 800msp · **edad:** +3

Jeremy McGrath's Offroad

Ni arcade, ni simulador

2xl deja de lado el desarrollo para móviles y se aventura con un juego de coches Offroad para las plataformas digitales. Un juego al que se le nota de lejos su falta de medios

En un género tan estereotipado como el de la conducción, tan solo caben dos vertientes, o bien apuestas por la simulación, o te la juegas doble o nada al arcade. El problema viene cuando no consigues encajar ni en una ni en otra.

Jeremy McGrath's Offroad intenta por momentos ahondar en la vía de la segunda. Con un manejo sencillo en el que el nivel de exigencia para el jugador es bastante bajo, nuestro objetivo no pasa por otra parte que no sea ganar. A lo largo de los diversos circuitos ubicados en diferentes partes del globo, debemos imponernos en cada una de las 23 pruebas que se encadenan una tras otra sin apenas sentido y en las que competiremos con el coche que corresponda. Desde pequeños buggy's a las características camionetas de este tipo de competiciones pasando por una versión descafeinada de vehículos S2000. Competir con unos u otros depende del trofeo en el que estemos inmersos.

En un intento por ofrecer algo de simulación, nos presenta cinco tipos de configuración predefinida para nuestro vehículo. En la práctica no hay diferencias entre optar por un coche deslizante y con poca aceleración, que por uno que sea justo lo contrario. Además podemos potenciar nuestro vehículo con puntos que iremos ganando según cumplamos objetivos en la carrera, tales como adelantar, derribar un obstáculo, saltar una determinada cantidad de metros o pasar en primera posición por la línea de meta. Una clara muestra de los escasos recursos que se han invertido en él es que a pesar de ser un deporte tan extremo, no hay daños en los vehículos, y queso que estamos constantemente golpeándonos contra los rivales y los obstáculos que de una forma un tanto antinatural salpican el recorrido como eventos aleatorios (piedras rodantes o ár-



boles que se precipitan sobre la pista). De la misma manera las físicas no ayudan en absoluto a intentar representar con un mínimo de credibilidad una carrera de coches por muy arcade que sea el juego.

Siendo sinceros, no vamos a encontrar muchos alicientes en este juego. Y aunque las pruebas son elevadas, la forma de estructurarse son únicamente dos. La gran mayoría basados en un todos contra todos con ocho vehículos en pista en el que siempre partiremos de la última posición y Jeremy encabezará al grupo. Y la otra en forma de tramos cronometrados. Ni la una ni la otra logran enganchar al jugador.

Y no lo hacen por su baja dificultad. Ni siquiera en los niveles más altos vamos a encontrar rivales a la altura. Y la excesiva duración de las pruebas (pueden llegar a los 8-10 minutos) puede provocar que durante mucho tiempo nos encontremos conduciendo solos por haber dejado muy atrás a nuestros rivales.

Es precisamente su pobreza a todos los niveles lo que acaba de crucificar un título que deja de resultar entretenido a la media hora de juego. Tal vez por eso uno de los logros sea jugar durante una hora seguida. Pero es que ni con esas. Los gráficos es lo único que aprueban.



JMO es pobre a todos los niveles. Un modo carrera desestructurado y sin sentido y una IA tan cándida que acabas corriendo solo casi toda la prueba

Conclusiones:

Para hacer un juego de coches hay que tener unas premisas claras. Y una de ellas pasa por hacer un modo carrera que sea algo más que una serie de pruebas sin sentido, largas y tediosas. Te va a aburrir la misma tarde que lo compres.

Alternativas:

Juegos de carreras hay a patadas. Y mal ojo tendrías que tener para encontrar algo que te satisfaga menos que éste. Tanto en digital como en físico, la oferta es abrumadora.

Positivo:

- Gráficos y efectos aceptables

Negativo:

- Física cuestionable
- Pobreza a todos los niveles
- Modo carrera insustancial

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	40
jugabilidad	40
duración	40
total	**40**

Una segunda opinión:

A su favor podríamos aludir la escasa experiencia del equipo de desarrollo. Pero eso no esconde un trabajo tan pobre. Y es que esa es la palabra que mejor lo define. Es un juego de coches que tiene carreras y coches. Pero al menos hay fórmulas recontramascadas que les confieren un mínimo de interes. Este simplemente no.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: big ape productions · **con la complicidad de:** fox / activision · **arma del crimen:** playstation · **año:** 2001

El rincón abyecto

The Simpsons Wrestling

Juegos de los Simpsons ha habido de todos los tipos. Algunos (pocos) buenos, otros regulares y muchos malos. El que nos ocupa es uno de estos últimos. No era fácil hacerlo tan mal



2001, Playstation 2 está en el mercado, pero las desarrolladoras y editoras no olvidan a su exitosa predecesora y la gran cantidad de jugadores que aún exprimen los últimos momentos de la primera consola de Sony, ofreciéndoles juegos que llevar a sus lectores de CD. Algunos de ellos prolongan la vida de la Playstation original, otros, como el que nos ocupa en este artículo, parece que buscan forzar el salto generacional.

The Simpsons Wrestling es un título de lucha libre que nos situa sobre un ring en diferentes localizaciones de Springfield (el jardín de los Simpsons, la central nuclear o el Bar de Moe por poner algunos ejemplos) y nos ofrece la posibilidad de manejar a uno de los personajes de la famosa franquicia televisiva y pelear contra el resto de los luchadores del juego. Hasta ahí bien, nada original pero bien. El problema llega cuando nos ponemos a jugar, tenemos un

En mi anterior Rincón Abyecto ya me despaché a gusto con otra creación de Big Ape Productions de nombre MTV Celebrity Deathmatch. ¿Les tengo una especial aversión o son ellos los que nos la tienen a los jugadores? ¿Guardaré para otro Rincón Abyecto su Star Wars Episode I: The Phantom Menace?

único modo de juego (aunque se disfrace de tres modos diferentes, los tres son iguales) y el sistema de lucha es básico, simple y aburrido hasta decir basta, además de responder de una forma lamentable a nuestras ordenes con el mando. No hay combos ni golpes especiales, no existen prácticamente diferencias a la hora de usar un personaje u otro y el único añadido a movernos y golpear a saco es la inclusión de un objeto por personaje que usarán durante el combate. Bart usará su monopatín, Homer machacará a los contrarios con una bola de bolos y el señor Burns dispone de pequeñas bombas atómicas con las que aturdirá a los rivales. Pero tampoco esto salva la jugabilidad de este The Simpsons Wrestling.

Si falla lo principal en un juego de lucha, pocas ganas nos quedarán de seguir, el único motivo puede ser tal vez desbloquear a todos los personajes. Cuando comienzas el juego disponemos de ocho luchadores: Homer ,Bart, Lisa y Marge acompañados de Willie, Barney, Krusty y Apu. Cada combate que ganemos nos proporcionará una serie de puntos que nos permitirán desbloquear cuatro nuevos personajes jugables: Hombre Abeja, Moe Szyslak, Ned Flanders y el Profesor Frink, y pelear contra los personajes bonus: Sr. Burns, Smithers, Rasca y Pica.

Si a nivel jugable The Simpsons Wrestling no da la talla, tampoco lo hace en los aspectos técnicos. Su aspecto cartoon tipo cell shading podría haber colado en los primeros meses de la consola, pero a las alturas de la vida de la Playstation que salió, ya habíamos visto gráficos muchísimos mejores y sobre todo animaciones mucho más reales y menos robóticas y forzadas.

Tampoco el aspecto sonoro cumplía con lo que se podía esperar, la sintonía de los Simpsons gusta y hace gracia una vez, dos, ..., ¡hasta tres! Pero cuando acompaña cada una de las pantallas del juego se hace cansina y repetitiva. Y tampoco son mucho mejores los efectos de sonidos y voces en inglés. Si es cierto que son un poco más variados, pero a pesar de que nos dijeron que eran los actores originales en inglés, su calidad y la implementación en el juego dejan bastante que desear.







Conclusiones:

Moraleja: *Chicos, nunca os fiéis de un juego basado en una serie de televisión o película de éxito, hecho por un estudio de poco talento y promocionado lo justo. Habrá excepciones, no lo dudo, pero no las he encontrado y las sigo buscando.*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

NOTA: -6

infame

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Remakes:
Bubble Bobble 4 CPC

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales

No creo descubrirle la pólvora a nadie si digo a estas alturas que Bubble Bobble es un juego de los que solían poner banda sonora a los salones recreativos. Raro era el local que no contaba con la máquina de Taito entre su arsenal, y no era para menos. Es uno de los juegos más adictivos y llanamente divertidos en los que uno podía emplear sus cinco duros de rigor, y su famosa cancioncilla solía hacerse oír por sus inmediaciones con relativa asiduidad.

Por ello, la conversión a sistemas domésticos de este arcade era una apuesta segura. Claro está, a poco que la tarea se llevase a cabo de forma correcta. Y la verdad sea dicha, hubo grandes versiones para ordenadores y consolas de Bubble Bobble. Lamentablemente, la de Amstrad CPC no fue una de ellas.

Con casi un cuarto de siglo de retraso, CNGSoft viene a deshacer el entuerto con Bubble Bobble 4 CPC, un remake que puede descargarse desde su página web, y que estuvo a la venta en formato físico durante la pasada RetroMadrid, donde además podía probarse allí mismo.

Poner la versión original de Firebird junto a este trabajo es como para hacerse cruces. La manera en que Bubble Bobble 4 CPC exprime el potencial del ordenador de Amstrad y nos da, por fin, el juego que debimos tener a finales de los ochenta, con todo su colorido y jugabilidad, es una auténtica delicia. Con retraso, pero una espinita menos.

Plataforma original:
Arcade

Año lanzamiento original:
1986

Título original:
Bubble Bobble

Plataforma remake:
Amstrad CPC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Speccy Bros.

Snow Bros. no dio el salto a ordenadores domésticos que todo el mundo esperaba en su momento. Es verdad que coincidió cuando ya los sistemas de ocho bits daban el canto del cisne, y alguna conversión para 16 bits sí que hubo. Pero Climacus, Radastan y Shiru no se resignan a no tener esta joya en su Spectrum.

Speccy Bros. es un proyecto loable, en el que se nota la mejor de las intenciones, pero al que aún le queda un trecho por recorrer. Hay algunos aspectos que necesitan ser depurados, pero se aprecia la esencia del original. Un juegazo de la talla de Snow Bros. se merece el esfuerzo.



Plataforma original:	**Arcade**	**Plataforma remake:**	**ZX**
Año lanzamiento:	**1990**	**Valoración de GTM**	
Título original:	**Snow Bros.**	**PVP:**	**gratis**

The Goonies Remake

La inolvidable película Los Goonies nos dejó un juego de ordenador del que ahora podemos volver a disfrutar con gráficos y sonido mejorado gracias a la labor de Luis Barrachina, David Vassart, Steve Fenton y Mihaly Horvath.

Alternando entre dos de los chicos protagonistas en cada habitación debemos escapar de la casa de la desquiciada familia Fratelli y encontrar el tesoro del galeón que se oculta en sus profundidades.

Los Goonies vuelven, más coloridos que nunca y con su jugabilidad clásica. Se merece un Super Meneo para celebrarlo.



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1985**	**Valoración de GTM**	
Título original:	**The Goonies**	**PVP:**	**gratis**

Ocho Quilates



FICHA TÉCNICA **Año**: 2012 - **Autor**: Jaume Esteve Gutiérrez - **Edición**: Star-T Magazine

No es habitual que un libro ocupe esta parte de la revista, como tampoco lo es (por desgracia) que un autor nos relate la historia del videojuego en un libro

Y eso es justamente lo que es **Ocho Quilates, Una historia de la Edad de Oro del software español (I)**, la historia de como se gestó una industria a partir de la nada y como llegó a competir con las grandes potencias del mercado en calidad y talento.

Ocho Quilates juega con el recuerdo y la nostalgia de todos los que vivimos y disfrutamos aquellos primeros pasos del videojuego

De como una panda de chavales (algunos de ellos menores de edad) sin prácticamente medios lograron éxitos a nivel internacional y una repercusión que hoy en día está reservada a grandes megaproducciones. De como la imaginación, el talento y en muchas ocasiones incluso la pillería encumbraron los primeros juegos españoles a las listas de ventas en el Reino Unido y de como esto se convirtió en una pequeña gran industria que tristemente no hemos logrado mantener hasta nuestros días.

Pero Ocho Quilates no es una historia de la industria. No es tampoco una historia de videojuegos aunque esté lleno de anécdotas y referencias a los Sir Fred, Abu Simbel Profanation o La Pulga, Es una historia de personas, de los autores tras esos títulos, de como vivieron, disfrutaron y sufrieron los procesos de creación y sobre todo publicación de esos videojuegos. Y es ahí donde el trabajo del autor, Jaume Esteve Gutiérrez, ha sido inmenso, primero en el trabajo de

Edición de coleccionista, normal o libro digital. Tú eliges

Ocho Quilates se puede adquirir desde la propia web del proyecto: www.ochoquilates.com en formato físico y/o digital (ePub). Las ediciones coleccionista (denominadas 8 bits y 16 bits) incluyen una ilustración de edición limitada y numerada del mismísimo Alfonso Azpiri en formato A3 y papel de alta calidad.

En formato digital (versión kindle) también se puede adquirir en Amazon.es en la siguiente dirección: http://www.amazon.es/Quilates-historia-software-espa%C3%B1ol-ebook/dp/B008FZPGTC/

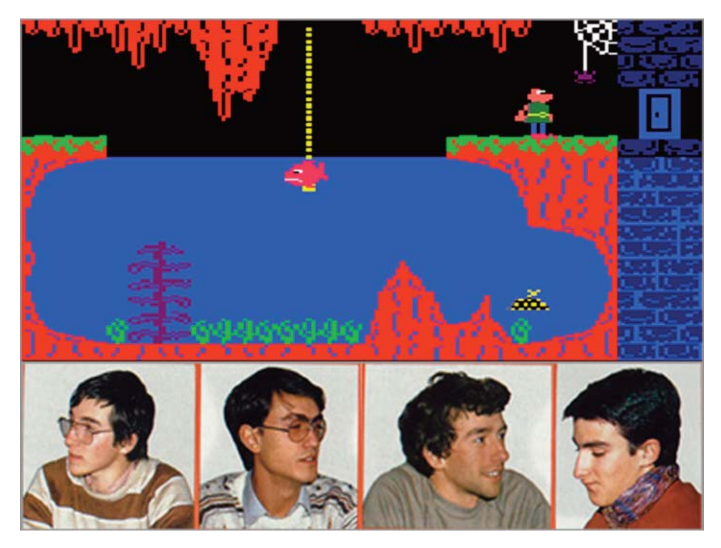




El libro comienza con el proceso de desarrollo del primer videojuego comercial realizado en España, La Pulga (1983) de Indescomp

recopilación de información y documentación, seguido de una infinidad de entrevistas con los protagonistas del libro. Y por encima de todo ello, en plasmar toda esta información en un relato que no se hace pesado en ningún momento, que aporta la información justa en el momento preciso, que introduce la anécdota o la referencia bibliográfica sin cansar ni abrumar y que te pone en la piel de aquellos locos de la informática de principios de los ochenta, que nos hicieron pasar tantas y tantas buenas tardes a toda una generación, y que en muchos casos son (eran tras leer el libro) grandes desconocidos. En este sentido Jaume ha hecho justicia.

Ocho Quilates (volumen I) comienza con la historia de Indescomp y La Pulga, de como las dotes comerciales y la visión de futuro de una persona que nada tenía que ver con la informática lograron el primer gran éxito de la industria del videojuego en España, y de paso la distribución de Amstrad en nuestras tiendas. Sigue con el desarrollo de Sir Fred a cargo de cuatro amigos de la Ciudad de los Periodistas o de como algo que empieza casi como un juego se termina convirtiendo en un videojuego de éxito. Especialmente interesante resulta la parte de los hermanos Ruiz, creadores de la gran Dinamic o la de como dos trabajadores de CBS dejan su trabajo fijo en una multinacional con la idea de distribuir los videojuegos que tan buenos ratos les han hecho pasar. Sí, son los primeros pasos de la poderosa Erbe.

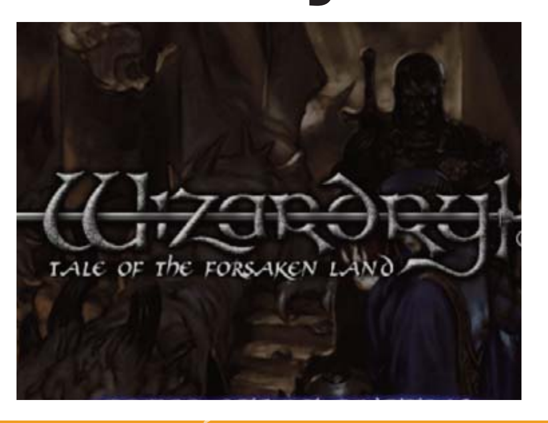


El libro publicado es solo la primera parte de la historia (cubre de 1983 a 1986) y al más puro estilo de las series de televisión deja para el segundo tomo proyectos en mente, algunos juegos a medio hacer y muchos cabos por atar. Ocho Quilates es un libro fácil de leer, aporta muchísima información pero lo hace de un modo totalmente accesible para todo tipo de lectores, incluso para el que no sea un consumidor habitual de este tipo de lectura, al tiempo que logra resultar interesante para el que ya conozca algo de aquellos maravillosos años.

Jaume Esteve Gutiérrez ha logrado que desempolve mi antiguo Spectrum para jugar a algunos de los juegos que comenta, que recupere del trastero mi colección de microhobbys semanales buscando las entrevistas y publicaciones relacionadas con los protagonistas del libro. Eran otros tiempos, ni mejores ni peores, pero todos los que tuvimos la suerte de vivirlos los recordamos con cariño y este libro juega con ese recuerdo.

TEXTO: J. BARBERÁN

Wizardry: Tale of the Forsaken Land





FICHA TÉCNICA **Año**: 2001 - **Plataforma**: PlayStation 2 - **Género**: RPG

Este spin-off de la saga Wizardry está considerado como una de las mejores entregas que ha dado la saga y es un intento de reavivar este género casi olvidado en consolas.

Wizardry es una saga desconocida, a pesar de tener mucha solera. La desarrolladora Sir-Tech la trajo al mundo allá por 1981 para una multitud de plataformas entre las que destacan la clásica NES y el Apple II. Desde entonces, multitud de entregas, spin-off, remakes y ports han ido apareciendo hasta que aparece, de manos de un grupo llamado Racjin un spin-off exclusivo para Playstation 2 llamado Tale of the Forsaken Land.

A primera vista, tenemos el clásico estilo de juego, cámara en primera persona, un grupo de personajes dispuestos a todo por dinero y un laberinto que explorar. Pero, ¿qué hay diferente en este Wizardry?

En primer lugar, TotFL hace un mayor énfasis en contarnos un argumento interesante, ya que muchos se basaban en la simple historia de "aquí tienes el laberinto, atraviésalo y mata al poderoso hechicero que hay en el último nivel". En este, nos encontramos con un evento llamado "El Flash", que no sólo ha matado a cientos de personas, además ha dejado la aldea de Duhan en un estado de eterno invierno y completamente separada del mundo. Es ahí donde el personaje entra para



El laberinto que surcaremos es oscuro, lleno de peligros y literalmente, la muerte acecha en cada esquina

averiguar que ha ocurrido.

Esta es la única entrega donde podemos crear a un único personaje. Los demás se unirán a nuestra aventura a medida que vayamos avanzando, creando una mayor importancia argumental en ellos.

Cuando naveguemos por el laberinto, la cámara pasa a primera persona. De esta forma, investigaremos el lugar, encontraremos tesoros y veremos enemigos. La situación pasa ahora a un escenario más amplio, en el que veremos a nuestro enemigo con todo detalle. Podremos atacar, usar objetos o lanzar hechizos y, como novedad en la saga, hacer movimientos especiales entre varios miembros del equipo que varían desde atacar juntos para hacer más daño, parar el ataque de un enemigo o crear una muralla para no sufrir daños, impidiendo la posibilidad de realizar otra acción.

Esta novedad marcha de la mano con otra, el sistema de confianza. Según nuestro alineamiento y el de los demás personajes, y las acciones que realicemos a lo largo de la historia, harán que la confianza que tienen esos personajes hacia tí disminuya o aumente, haciendo que sean más poderosos y apriendo nuevos ataques en conjunto.

Wizardry: TotFL no es muy difícil de encontrar ahora mismo por tiendas online y por 25 € lo puedes comprar en eBay, pero esperemos que tarde o temprano lo podamos ver por nuestras Playstation Store y bazar de Xbox ya que es un título muy recomendable para los fans del género y es u nmejor acercamiento a la saga que Labyrinth of Lost Souls. Ambos son igual de difíciles pero sin duda este es muchísimo más divertido. Sin más, voy a volver a recorrer este oscuro laberinto.



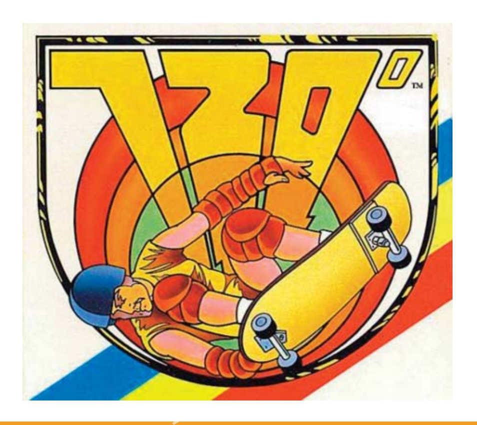
El sistema de combate es similar al de antiguos Wizardry, pero tiene novedades que lo hacen más ágil y que le permitieron adaptarse a los nuevos tiempos



El apartado sonoro nos mantendrá en vilo mientras exploramos y nos amenizará los combates con melodías heróicas

TEXTO: XAVI MARTINEZ

720º





FICHA TÉCNICA **Año**: 1986 - **Plataforma:** Arcade - **Género**: Xtreme Sports

A finales de los ochenta existían otros títulos basados en el Skate, pero sería 720º, quien ofrecería una experiencia jugable que lo haría descolocarse del resto

Para hablar de monopatines en el mundo de los videojuegos, tendríamos que acercarnos de forma obligada a títulos tan emblemáticos y conocidos por el gran público como aquellos que en su día protagonizó --y que todavía protagoniza pese a que ya no resulta mediático-- el legendario Skater **Tony Hawk**. Considerado el mejor a nivel mundial y uno de los principales artífices en popularizar el uso de esta modalidad deportiva y de ocio, incluso entre quienes desconocían su existencia. Sobre todo entre los más jóvenes, los cuales todavía hoy dudan de si en realidad hubo vida más allá de la saga que haría popular este deportista natural de San Diego en California.

Y es por eso que hemos decidido traer a estas páginas virtuales, una pequeña parte de la historia de los conocidos como **Xtreme Sports** (Deportes Extremos) con un juego denominado como **720º** --nombre recogido de una de las más difíciles piruetas posibles en este deporte consistente en dar dos vueltas seguidas a la tabla en el aire tras un salto-- Un viejo clásico de **Atari Games** y que sería el primero en introducir la necesidad de ir consiguiendo puntos a base de nuestra habilidad con el monopatín para poder seguir avanzando en el juego.

Tanto si eres un experto como no --el juego es bastante difícil en las primeras partidas-- en el menú principal se nos brinda la oportunidad de acceder a un grado de dificultad inferior que podríamos considerar como tutorial. para empezar. La alternativa más lógica y recomendada

720º fue el primer título de Xtreme Sports en el que nuestras peripecias a lomos de la tabla de skate eran puntuables.

Un año más tarde, y haciendo los honores la propia Atari, 720º tendría el privilegio de contar con su propia carcasa para salones recreativos, de la cual destacaríamos los amplios altavoces en estereo para una mayor experiencia de juego y un joystick único en su momento.

Montados sobre la carcasa y coloreados con los mismos motivos del juego, el sistema de sonido se antojaba harto inmersivo en una época en la que apenas unos pocos juegos se separaban del clásico "bit-bit". Además, la pantalla era algo más grande y alargada que la mayoría de los juegos de la misma época. Toda una puesta en escena que haría las delicias de los aficionados a los videojuegos en general.



Aunque originalmente fue creado para recreativas, 720º acabaría viendo la luz en los sistemas domésticos

para los novatos. En **720º** deberemos hacer gala de toda nuestra velocidad y reflejos si es que no queremos acabar con las rodillas chamuscadas. En parte debido a su manejo, muy poco intuitivo y gradual, será muy complicado mantener al personaje todo el tiempo sobre las ruedas. Pero viendo el inusual joystick con el que tuvieron que lidiar los muchachos de la época, no llegamos a imaginarnos la dificultad añadida.

Aunque ahora es muy normal impresionar a la máquina para conseguir la mejor puntuación, hasta ese momento ningún otro juego del estilo implementaba esta característica. En 720º, nuestro personaje deberá hacer lo propio haciendo uso de su talento a lomos de la tabla de skate. Giros, saltos, rampas, slaloms y otra suerte de virguerías y dificultades, serán sólo algunas de las "delicatessem" puntuables sobre nuestro pequeño vehículo con rodines. Obviamente esta aumentará con una cifra más alta en el marcador siempre según nuestra valía.

Cuatro escenarios bien diferenciados con una premisa distinta en cada uno de ellos y divididos a su vez hasta una cifra de veinte, que harán las delicias de los aficionados a este tipo de juegos. Con todo tipo de obstáculos tanto en movimiento como estáticos, siendo baches, escalones, agua, acumulaciones de polvo y viento, coches, niños en bicicleta y toda la fauna urbana que nos podamos encontrar en cualquier vecindario normal un pequeño ejemplo. de lo que nos



encontraremos. Como apunte curioso, y que le aporta al juego una frescura que jamás se había visto hasta entonces, es la posibilidad de concatenar los diferentes niveles con el resto de la urbanización desde la que partiremos. Un gran mapeado dividido por zonas y a través del cual, siempre en cuanto consigamos los tickets suficientes para ello, podremos acceder a las diferentes disciplinas: **Slalom, Jump, Downhill y Ramp**. Cada una de ellas con un estilo de juego diferente basado en el deporte del Skate.

720º goza de tal popularidad en los EEUU, que todavía en la actualidad se siguen sacando diversos restos de merchandising basado en el juego, zapatillas deportivas inclusive. Un título disponible en las consolas actuales mediante la emulación.



TEXTO: DANI MERALHO

Yo no soy un gamer



Shooter, Gamer, Role Play Game, Hack 'n' Slash, Hype, Walkthrough, Sleeper... ¿Abusamos en el mundo del videojuego de los anglicismos? ¿Podríamos decir lo mismo en nuestro idioma?

Hola a todos, antes de nada y por educación voy a presentarme. Soy Livcoc y según las malas lenguas soy un "Casual Gamer" con la suerte de que me dejan colaborar en un podcast de videojuegos que se llama Confesiones de un jugador.

Me han invitado a que escriba un articulo, cosa que nunca he hecho, ni de videojuegos ni de nada, asi que antes de entrar en materia me gustaría que supierais que llevo únicamente 3 años dándole a los videojuegos, que tengo 40 tacos y he vivido 10 años en Inglaterra. Comento lo de inglaterra por la tematica del articulo y porque lo creo relevante.

Quiero hacer una reivindicación a nuestro idioma videojueguil y dar un toque de atencion a todos aquellos que se olvidan de su lengua y de donde nacieron para hablar en un idioma en el que si les hablaran a ellos les tocaría los huevos.

Cuando empecé a grabar mis primeros programas la gente flipaba y le llamaba la atención que pronunciara los juegos en ingles con un acento característicamente "British". Y me decían que estaba en España, pues a esos mismos que me criticaban el acento simplemente porque no lo pronuncian como yo le diría que no son Hardcore Gamers, ni Ca-



Nos perdemos en siglas y anglicismos por dejadez o simplemente por aparentar entender

sual Gamers sino jugadores empedernidos o jugadores casuales o esporádicos. Y que si se quejan de que algunos títulos nos los traducen al castellano y ponen el grito de clamor al cielo, que aprendan su idioma y se dejen de anglicismos.

Me gustaría que este articulo nos devolviera a las raíces de nuestra lengua y que nuestros abuelos y gente no metida en el mundo de los videojuegos entendieran de que estamos hablando, vamos que voy a hacer un cutre diccionario Ingles - Español para que aprendamos a decir las palabras en Español que parece que se nos han olvidado.

Un shooter es un juego de disparos ... parece una tontería pero no lo es, imaginaros una ex novia loca de celos porque le habéis puesto los cuernos y decide vengarse disparando a todo tio que vea a su paso, resulta que estas viendo el juego como si fueras ella misma, vamos siendo sus ojos eso, es un Juego de Disparos en primera persona, no un "First Person Shooter" y si la vierais desde atrás viendo como la colega se mueve como si fuerais su sombra es un Juego de disparos en tercera persona no un "Third Person Shooter".

Me hace gracia cuando llegan y te dicen ... colega hoy he empezado un RPG ... ¿perdona? Un Rompe Gordas ... ¿o que? Tu has empezado un Juego de Rol, ni mas ni menos.

Role Play Game = Juego de Rol

JRPG .... no ... no ... no Jodo ... es un Juego de Rol Japonés. Pero no queda ahí la cosa porque si os hablo de un MMORPG no es que me haya atragantado mmmorgggg y vaya a echar la pota, acojonado por si mi ex me pega un tiro junto a sus colegas, sino que se trata de un juego multijugador para jugar en la red de rol.

Si habeis leido bien en España la palabra "Online" no está en el diccionario, en la red creo que si ...

Pero echemos la vista un poco hacia atrás, a juegos tradicionales ... o "Retro" y que me lo expliquen, pero cuando le digo a una tia, tronca te gustan los "Hack and Slash o los Beat 'em up" y me dirán tu eres tonto del culo ... a mi me hablas en castellano, en euskera, catalán o lo que te salga de las pelotas, pero sácate el chicle de la boca. Y me pega una ostia... pues bien eso es un Beat 'em up, un juego de pegar tortas a diestro y siniestro y si la tía es mas kinki te saca la

Un *Hack'n Slash* ha sido siempre un juego de tortas. Incluso en la época de los extintos 8 bits teníamos la particular forma de hablar del género. Eran los populares "*Yo contra el barrio*"







Muchos de los anglicismos adoptados vienen del propio nombre comercial. Pero otros son innecesarios

navaja y te abre en dos, pues eso es un hack and slash.

Si eso no fuera poco y se convirtiera en un "Survival Horror"... si vamos que empiezan a salir las amigas de donde no te lo esperas todas asesinas psicópatas que te persiguen en la oscuridad y te dándote unos sustos de la ostia... y tu sin nada con que defenderte a malas penas... pues eso es Un juego de Supervivencia de miedo.

Esto mirando atrás en el tiempo, porque si miro adelante... me da más miedo todavía. Ahora la gente es muy moderna y compra en la "Store" pero que me estas contando, que has comprado en la Tienda, y te has ba-



Una película de miedo en cine es de terror. En cambio, cuando hablamos de juegos, se convierte en *Survival Horror*

jado un juego, nada de “Downloaded”. No te las des de moderno porque tienes un cable HDMI “High Definition Multimedia Interface” … vamos que lo que tienes es un cable de Alta Definición paleto …

En fin, que no dejo de sorprenderme porque a mi que no me sobra el dinero, juego a juegos gratuitos no a “Free to play Games” cuando me quedo estancando en un juego miro una guía no un “Walkthrough” cuando la conexión me falla no tengo “Lag” sino que la conexión es una mierda, además después de ver la guía subo de nivel no de “level” y si, reconozco hago muchas trampas, no “cheats”. Además si me hablan y me hacen publicidad en abundancia de un juego me crea expectativas no me da “Hype”. No sé vosotros pero yo guardo la partida no hago un “save” cuando llego al punto de control, no al “Check point” y que contaros cuando llego al final del juego y me enfrento al Jefe Final, no al “Final Boss”.

Y esto es solo la punta del… iceberg… ¿en que estabais pensando? porque ya en los sub mundos de los videojuegos hay una lengua especializada … si os sigo hablando de la psicópata de mi ex, cuando espera a que sus amigas me maten y una vez muerto va a quitarme las pelas que tengo es una Saqueadora de cadáveres no una “Looter”, porque mi ex es una cobarde que se esconde hasta que me ve aparecer y me dispara “camper”.

Esta claro que este articulo no va a ser el articulo revelación de la temporada “Sleeper” que ha pasado desapercibidos o no ha conseguido el reconocimiento esperado entre la crítica especializada pero que los consumidores tienen en gran estima y cuya popularidad inesperada se produce gracias al marketing de boca a boca, ya que dudo que muchos de vosotros sigáis leyendo, así me mejor voy terminando y como no os quiero aburrir diré por ultima vez: **Yo no soy un gamer, sino un jugador de videojuegos.**

Quiero dar las gracias a todos los miembros de la familia confesora por la ayuda que me han proporcionado a la hora de preparar este churro que acabáis de leer.

PEDRO SÁNCHEZ ROSELL (LIVCOC)
CONFESIONESDEUNJUGADOR.ES

Periféricos sin sentido



El verano es tiempo de sequia de noticias, de lanzamientos, en general de vida en el sector. La gente se va a la playa, toma el sol, si es que hay sol, incluso a Kotick se rumorea que se le ha visto en Torremolinos

Todo esto lleva a que los pobres redactores tengamos que agudizar el ingenio y crear cosillas para llenar los espacios de información. De esta manera en GuiltyBit estamos poniendo en marcha unas cuantas nuevas secciones. Una de ellas "Los Juegos del Verano". En el marco de ideas para este apartado surgen estas líneas.

Uno de los artilugios que hace poco descubrí es el maletín-televisor GAEMS G155. Este periférico de nombre tan comercial viene un maletín con pantalla LCD HD que tiene la utilidad de convertir nuestra consola de sobremesa en una portátil de 8 kilos. La idea no es nueva, recuerdo perfectamente la pantalla LCD que había para PS One y desde aquello montones de artilugios similares. Pero creedme que nunca vi un armatoste tan grande como el GAEMS G155. Tiene 15.5 pulgadas y al peso del aparato (4.5 kg) hay que sumarle los 4 - 5 kilos que puede pesar una 360 o una PS3.

En el mejor de los casos este invento ultraportátil nos lo llevaremos el pueblo de turno donde nuestra abuela tiene una televisión de tubo con sintonización analógica, y para este uso parece una buena idea. En los pueblos hay poco que hacer. Pero si os digo que la pantallita cuesta unos miserables 250 euros ¿cómo os quedáis? Llamadme tonto, pero por ese precio compramos un televisor LED de 19 pulgadas que va a pesar más o menos lo mismo, nos sobran unos euros para tomarnos unos tintos de verano, o lo que sea que toman los jóvenes de hoy día, y además tenemos un detalle con nuestra señora abuela ya que si le dejamos el televisor en su casa le abriremos la puerta al mágico mundo de la imagen a todo color.

Este es un ejemplo de periférico que tiene poco sentido, pero ni mucho menos es el único. Esta generación en concreto está plagada de inventos absurdos y estúpidos que en lugar de facilitar,

Desde absurdos acoples para el Wiimote para jugar a Wii Sports, hasta uDraw, que con su tableta casi lleva a la quiebra a THQ



entorpecen nuestra experiencia de juego. Sin duda uno de los grandes culpables de esta proliferación de artilugios es Wii. Con la popularización del juego casual millones de diseñadores asiáticos vieron la oportunidad de crear acoples múltiples para el Wii Mote. Cachos de plástico con forma de raqueta de tenis, de palo de golf, de ping-pong... cacharros que lo único que aumentan es la probabilidad que en pleno revés de Wii Sports la raqueta se escape directa al centro del televisor provocando catastróficas consecuencias.

Pero sí todo esto ya parece aterrador, aún queda el periférico estrella de los últimos años. El accesorio que tiene el honor de haber llevado a una compañía importante al borde de la quiebra, ese no puede ser otro de U-Draw. Con esta basta tableta digitalizadora THQ quiso pegarse el chapuzón entre los ahorros de los más casualeros del espectro jugón, pero por desgracia para ellos, a la gente este Mario Paint hormonado le interesó más bien poco. Para aumentar el cuentacuentos popular, se rumorea que hay unos 2 millones de U-Draws en algún almacén perdido por el mundo. Fácilmente nos podemos encontrar la tableta por menos de 20 euros en cualquier centro comercial, mientras de salida costaba cuatro veces más. Tras este paseo triunfal por el juego para todos, THQ, que a punto estuvo de no contarlo, dijo que nunca más volvería a centrarse en inventos como este.

Llegados a este punto en nuestra aventura revolviendo entre los horrores de los videojuegos de los últimos años, cabe mencionar, aunque solo sea de pasada, Wii Vitality Sensor. Esto aunque lo parezca no fue invento de los creadores de las Wii Raquetas, esto fue cosa de Iwata y compañía. ¿Qué decir de Wii Vitality Sensor que no se haya dicho ya...?

GAEMS G155 intenta portabilizar nuestra consola de sobremesa. Ni su precio ni su desmesurado peso ayudan a este cometido. Un despropósito

XOSE LLOSA
GUILTYBIT.COM





The Amazing Spider-Man

Descubre los nuevos poderes de Spider-Man, en su nuevo escenario de recreo, Manhattan. Poco después de los acontecimientos sucedidos en la nueva película de Columbia Pictures, The Amazing Spider-Man regresa a la ciudad de Nueva York, para proteger la Gran Manzana de amenazas inimaginables y con mayor libertad de movimiento. Spider-Man regresa de manera triunfal a Nueva York The Amazing Spider-Man lleva al superhéroe favorito de todos los tiempos de regreso a Manhattan; el retorno de los fans a un clásico.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 46 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Peter Parker Puntos: 25
Termina el juego en dificultad humano.


Spiderman Puntos: 100
Termina el juego en dificultad superhéroe.


Bibliotecario Puntos: 15
Obtén todas las revistas.


Corporativo Puntos: 15
Obtén todos los manuales de Oscorp.



¡Estoy en racha! Puntos: 15
Consigue una racha de combos de 42.


Porrazo Puntos: 10
Da un puñetazo con impulso de red.



Seguir el plan Puntos: 15
Derrota a 50 enemigos con eliminaciones sigilosas.


¿Quién es la presa? Puntos: 30
Has ganado la primera pelea contra los robots cazadores.



Asedio evitado Puntos: 30
Has derrotado al S-01.


Justiciero Puntos: 50
Termina el juego en dificultad héroe.

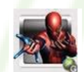

Al vuelo Puntos: 25
Obtén las 700 páginas de los cómics de Spider-man.


Tecnócrata Puntos: 15
Obtén toda la tecnología oculta.


Periodista Puntos: 15
Obtén todas las pruebas sonoras.



Oye, que soy Spiderman Puntos: 10
Haz 25 movimientos característicos.


Todos juntos Puntos: 15
Inmoviliza a 6 enemigos a la vez con redes.

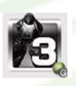


Bien atado Puntos: 15
Derrota a 100 enemigos con eliminaciones sigilosas.


Contra todo pronóstico Puntos: 30
Has ganado la segunda pelea contra los robots cazadores.



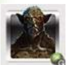
Gran manzana, gran gusano Puntos: 30
Has derrotado al S-02.


El futuro está a salvo Puntos: 30
Has derrotado al S-03.


El cielo es el límite Puntos: 20
Derrota al S-01 sin tocar el suelo.


Apagado Puntos: 25
Has rescatado a Alistaire Smythe.


¿Cola? Tú pierdes Puntos: 20
Has derrotado a Escorpión en cuarentena.


Nos olemos luego Puntos: 20
Has derrotado a Alimaña.


Bienvenido de nuevo, amigo Puntos: 30
Has derrotado al Lagarto.



Peso medio Puntos: 20
Derrota a 500 enemigos.


Spiderman definitivo Puntos: 20
Consigue todas las mejoras.



Capitán del aire Puntos: 15
Encadena 10 impulsos con red en la ciudad.


Conciencia tranquila Puntos: 15
Lleva a todos los fugados a la policía.


Negociador Puntos: 15
Resuelve todos los bloqueos policiales.


Amistoso vecino Puntos: 15
Salva a un rehén involucrado en un delito menor.


Impulso arácnido Puntos: 15
Completa todos los desafíos de carrera extremos.


Se avecina un bache Puntos: 20
Has derrotado a Rino en la ciudad.

Victoria limpia Puntos: 20
Derrota a un cazador sin usar los lanzarredes.


Derrota aparente Puntos: 20
Has derrotado a Iguana.


Se acabó para ti Puntos: 20
Has derrotado a Rino en las cloacas.


Gafado Puntos: 20
Has derrotado a Felicia.

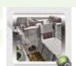

Lo lamento profundamente Puntos: 20
Has derrotado a Nattie.

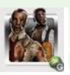


Peso ligero Puntos: 15
Derrota a 100 enemigos.

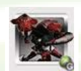


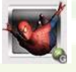
Peso pesado Puntos: 30
Derrota a 1.000 enemigos.


Amazing Spider-Man Puntos: 20
Desbloquea todos los diseños.


Desinfectado Puntos: 15
Rescata a todos los civiles infectados.


De coche en coche Puntos: 15
Supera todas las persecuciones de coches.


Llamada interrumpida Puntos: 15
Destruye un buscador antes de que llame a un cazador.


La cámara te adora Puntos: 15
Completa todos los desafíos de vídeo extremos.

Gladiador Puntos: 15
Completa todos los laboratorios de investigación secretos de Oscorp.


Control de plagas Puntos: 20
Has derrotado a Escorpión en la ciudad.

Los 5 mejores juegos de Batman

El pasado 20 de Julio se estrenó en nuestro país la última película que viene a cerrar la trilogía de Nolan sobre Batman. Uno de los superhéroes más productivos y que también ha contado con gloriosas entregas en el ámbito de los videojuegos. Repasamos los mejores



En pleno apogeo de lo que ha significado uno de los estrenos cinematográficos más esperados del presente año, con las retinas aún quemadas por las últimas escenas de la tercera película de Nolan dedicada al hombre murciélago y aguardando una mejor oportunidad para verter mis sensaciones sobre tan titánica obra del celuloide moderno, se me ocurrió la presente idea en uno de mis muchos viajes en coche por la autopista Cádiz – Sevilla; ¿por qué no recuperar los cinco mejores juegos aparecidos a lo largo de toda la historia sobre el personaje creado por Bob Kane allá por 1939. Y es que oiga, estarán muy vistas este tipo de listas, pero siempre ofrecen un buen tema para discutir y conversar. Al fin y al cabo, este es el objetivo.

5º

Batman Returns

Aprovechando el lanzamiento de la segunda película de Tim Burton en la que Michael Keaton encarnaba al multimillonario Bruce Wayne, se desarrollaron varios videojuegos que querían apurar el tirón comecial. El quinto puesto se lo otorgo a un beat'em-up desarrollado por Konami para el Cerebro de la Bestia.

Estamos ante un "yo contra el barrio" de los que siguen a rajatabla los cánones clásicos del género, más concretamente de los que seguían toda la pléyade de beat'em-ups que Capcom lanzara en los salones recreativos entre finales de los ochenta y principios de los noventa.

Lo típico de este juego era manejar a Batman a través de las calles de Gotham, moviéndonos en ambos ejes, combinando puños y patadas con algunos *gadgets made in Industrias Wayne*, y con ciertos movimientos estrella como entrechocar las cabezas de los incautos enemigos.

Sin embargo, se incluían fases con ciertas variaciones, ya que en algunas de ellas el desplazamiento sólo era sobre el eje horizontal, y se utilizaba el Batarang para eliminar enemigos a distancia y la Batcuerda para superar obstáculos, obviando un poco el cuerpo a cuerpo del resto de niveles. No faltarán las luchas finales contra los grandes enemigos del juego: Catwoman y El Pingüino, en este caso, así como la inclusión de algunas escenas digitalizadas de la película.

Además, este título tampoco se libraba de tener una fase de conducción, en este caso un nivel en el que conducíamos el Batmóvil mientras arrasábamos a moteros payasos y a una furgoneta sospechosa. Aunque este nivel no era gran cosa, lo cierto es que a nivel global, el juego daba la talla y podía competir en un género tan competitivo.



Nombre
- Batman Returns

Plataformas
- SNES

Año
- 1993

Responsable
- Konami

4º

Batman Returns

Como ya ocurriera en alguna ocasión a principios de los 90, un mismo nombre no significaba que el juego fuera ni siquiera parecido. Aunque partiera de la misma base del film, la versión para MegaCD era mucho más destacable gracias a su mayor potencia técnica y variedad.

Desarrollado por la compañía Malibu, que no os ciegue este caribeño nombre, puesto que el juego que SEGA distribuyó para su fallida plataforma CD fue de lo mejorcito que podíamos encontrar para dicho soporte; para empezar, el juego tomaba la base de su homónimo lanzado previamente para Megadrive, incluyendo fases de desarrollo lateral en las que nuestro héroe favorito se afanaba en dar ostias a los malos y pegarse sus buenos saltos y secciones de plataforma pura.

Sin embargo, el añadido para la versión Mega CD fue tan potente que lo convertía en un juego muchísimo mejor, superlativo, aunque fuera solamente por poder disfrutar de una de las mejores bandas sonoras creadas para un videojuego, a cargo de Spencer Nielsen; su carácter oscuro e intenso superó para muchos el trabajo de un tal Danny Elfman para la película de Tim Burton, y quizás no fuera una consideración demasiado descabellada: escuchad algunos cortes en el vídeo que os adjunto en el artículo.

Jugablemente, se añadían escenas de conducción en las que sobresalía un tremendo scaling deudor de los Out Run, Space Harrier y demás añejas recreativas de la compañía, incluyendo enfrentamientos con jefes finales. Si los títulos que se lanzaron para este añadido de Mega Drive hubieran seguido este camino, quizá hubiera cantado otro murciélago…



Nombre
- Batman Returns

Plataformas
- SEGA MegaCD

Año
- 1993

Responsable
- Malibu

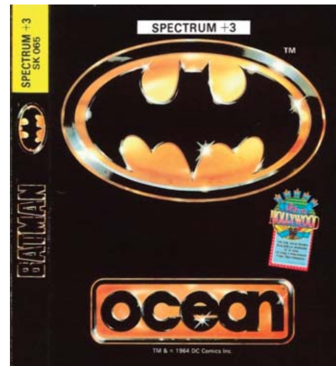
3º

Batman The Movie

Siguiendo con las conversiones desde las pantallas de cine hacia los ordenadores personales y videoconsolas de la época, me detengo una vez más en el programa que realizase Ocean Software, perros viejos en esto de los trasvases película-videojuego, allá por 1989. Hace unos cuantos años que realicé una reseña para el Blog, de uno de mis juegos favoritos de la época, así que os invito a que paséis por él y le echéis una ojeada. La gente de Ocean tenía la habilidad de lograr quedarse con las escenas más reseñables de cada película para desarrollar a partir de ahí una serie de niveles que solían entremezclar géneros, deparando juegos que, a la postre, merecía la pena disfrutar.

Batman the Movie es un perfecto ejemplo de todo esto: la columna vertebral se disponía a través de la primera y la última fase, niveles en los que encarnábamos directamente a nuestro héroe, el cual debía alcanzar el final del nivel mientras ascendía y avanzaba a base de subir y bajar escaleras y, sobre todo, utilizar la batcuerda para balancearse y esquivar obstáculos, a la par que acababa con los enemigos a base de Batarangs.

Pero no quedaba ahí, ya que el aderezo que significaban las fases de conducción del BatCoche y el Batwing suponía un contrapunto perfecto, exigiéndonos máxima precisión en los movimientos para llegar a la meta sin destrozar el vehículo y antes de que el cronómetro llegase a cero. Niveles tan recordados como el de la BatCueva, en el que debíamos jugar a un juego urdido por el Joker, adivinando la combinación de productos tóxicos que condenaba a Gotham, a través de una especie de "Master Mind" que introducía el puzzle.



Nombre
- Batman the Movie

Plataformas
- Amstrad, MSX, Spectrum, C64, Atari ST, Amiga

Año
- 1989

Responsable
- Ocean

2º

Bat-Man

El maestro Jon Ritman merece que se le venere cada vez que nos acordemos de él, ya que dejó para la posteridad un conjunto de joyas jugables que, a la par que absorbía ideas de otros juegos que al mismo autor le parecían obras maestras, también era capaz de materializar perfectos ejemplos de cómo implementar a través de bits lo que se había dibujado previamente en un papel de diseño. Así se inventó la barra de potencia en el disparo de Match Day II. Y así realizó el soberbio Bat-Man para Ocean Software.

Y como él mismo me comentó en una entrevista que pude realizarle hace varios años, sus ídolos de la época eran los hermanos Stamper, aquellos que fundaron la gloriosa casa Ultimate y que dejaron un legado en el que la palabra Filmation estaba grabada a fuego. Fijándose en las principales pautas de Knight Lore, Jon Ritman ideó su propia técnica isométrica, modelando el mundo de Bat-Man, en el que manejábamos al encapuchado en busca de unos cuantos objetos que le permitieran montar el Bat-Craft para terminar la aventura.

El universo de pantallas estáticas de Bat-Man era rico en detalles; no en vano, el bueno de Bernie Drummond se lució dibujando tanto los sprites como los escenarios, en los que, curiosamente, poco o nada era reconocible respecto a los cómics del murciélago. Ni enemigos ni aliados, únicamente el diseño del personaje, el símbolo del murciélago dibujado en los ítems o la fanfarria del principio. Como añadido respecto a la mecánica Knight Lore, el juego nos permitía adquirir objetos que mejoraban el rendimiento del personaje, lo hacían más veloz o invulnerable por momentos.



Nombre
- Bat Man

Plataformas
- Amstrad, Spectrum, MSX

Año
- 1986

Responsable
- Ocean

1º

Batman: Arkham Asylum

Quién nos iba a decir que una compañía llamada Rocksteady crearía el mejor juego de Batman realizado hasta la fecha, juego que seguramente tardará mucho en ser superado, y al que incluso su secuela Arkham City, programada por la misma compañía, no es capaz de alcanzar.

Estamos ante el juego más conocido de la lista, y el que más reciente tenemos aún en el recuerdo. Todos los valores de producción rayaron a nivel sobresaliente, destacando la implementación realizada de la idea jugable, la cual aprovechaba los puntos fuertes de Batman: exploración, sigilo, maestría en el combate y utilización de gadgets; el guión estaba bastante currado y, partiendo de la base de uno de los lugares más emblemáticos en la historia de los cómics del murciélago, lograba entretejer un plan maquiavélico a cargo del Joker, dando paso a un buen grupo de villanos que harían la vida imposible al bueno de Bruce Wayne.

Y resulta tremendamente curioso, ¿verdad? Existen juegos destacados de las primeras películas de Batman, pero, sin embargo, no hay rastro de adaptaciones de las películas de Nolan, existiendo solamente un mediocre título basado en Batman Begins para Xbox, y una reciente adaptación de The Dark Knight Rises para plataformas móviles a cargo de Gameloft. Seguramente tengan mucho que ver los grandes títulos desarrollados por Rocksteady. Quién sabe, igual dentro de unos años, por primera vez en el bat-universo, el trasvase sea al contrario y veamos el juego en las pantallas de cine.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA



Nombre
- Batman Arkham Asylum

Plataformas
- X360, PS3, PC

Año
- 2009

Responsable
- Rockteady Studios

Lo que pudo ser y no fue



¿Queda alguien en el mundo de los videojuegos que no conozca Final Fantasy VII? Un ya clásico del JRPG, que aún después de quince años sigue dando que hablar. En esta entrega os contamos unos datos muy curiosos sobre la obra de por aquel entonces Squaresoft

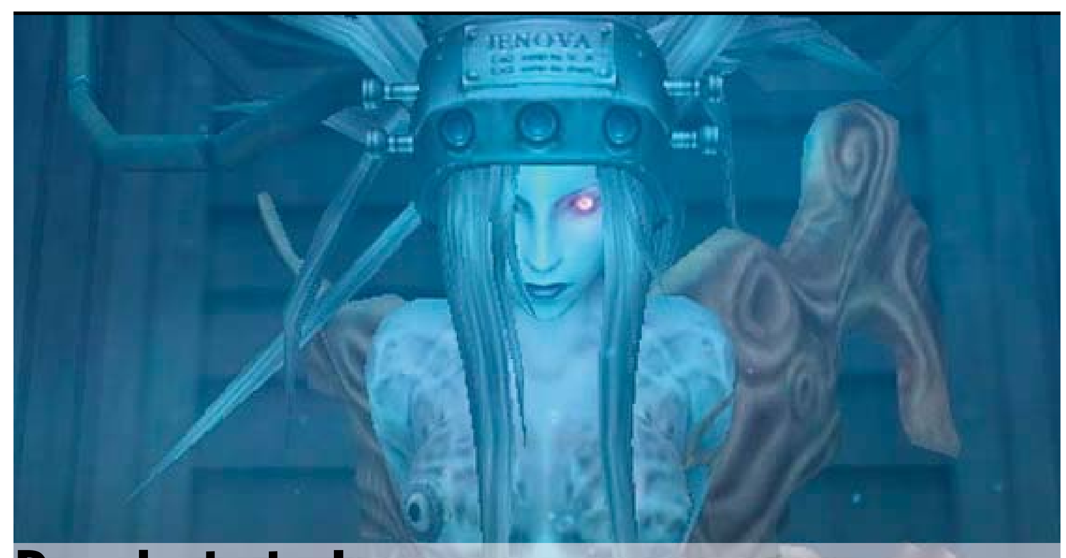


Y sigue dando que hablar ya sea por sus reiteradas noticias sobre si habrá o no remake, o bien por los constantes enfrentamientos entre los fans del género sobre si está sobrevalorado o no. Todos aquellos que lo disfrutaron (y aún disfrutan) conocen a Cloud, a Aeris, a Shinra, a Jenova, a Sephiroth... Conocen su particular odisea en pos de salvar al Planeta de su lenta muerte por la extracción de energía Mako y de su inminente destrucción por un meteorito. Pero... ¿fue siempre así su aventura?

Todos los juegos suelen pasar por un largo proceso de desarrollo que afecta tanto a su parte técnica como a su argumento. Y la historia, personajes y jugabilidad de Final Fantasy VII cambiaron numerosas veces, tantas, que muchos conceptos finales tan importantes como la "materia" no fueron añadidos hasta mucho después, y otros quedaron guardados en los cajones. ¿Jenova fue desde el principio un ente extraterrestre? ¿Vincent fue siempre un miembro de los turcos silencioso y oscuro? ¿Aeris estaba enamorada de Zack? Final Fantasy VII pudo ser muy distinto a lo que ahora conocemos. Estos son algunos de los esbozos más curiosos de su historia y sistema de juego.

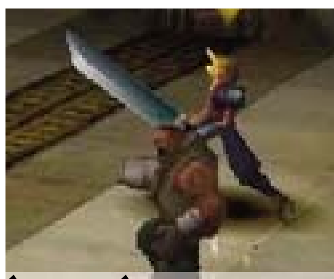
Desde que se comenzó a gestar Final Fantasy VII hasta lo que vimos finalmente, se desecharon muchas ideas. Éstas son solo algunas





Despierta tu Jenova

Jenova iba a ser mucho más inofensiva de lo que ahora conocemos. De hecho, Jenova ni siquiera iba a ser una criatura física, ni malvada, ni extraterrestre. En los primeros conceptos, el "Jenova" constituía cierta parte del cerebro, o bien cierto tipo de genes, que serían los que permitían hacer magia. En el vocabulario del juego, "usar Jenova" o "despertar el Jenova" significaría "saber hacer magia", y aquel que tuviera este dominio sería un privilegiado. Solo había dos maneras de poder hacer uso de él: de forma natural siendo descendiente de los Cetra, o bien de forma artificial siendo miembro de SOLDADO (Idea que evoca a Final Fantasy VI, donde Terra podía hacer magia de forma innata por su naturaleza y Celes por los experimentos a los que había sido sometida). Esta habilidad tomaría su nombre del "Libro de Jenova" un misterioso volumen, supuestamente escrito por los Cetra, que iba a tener importancia en la historia y en el que de forma tan críptica como exacta se describía cómo funcionaba esta capacidad.



Profesiones más clásicas

Los creadores, cuando empezaron a dar forma a cómo se desarrollaría el sistema de juego, tomaron en principio como base lo que ya tenían en Final Fantasy VI y anteriores entregas. Una serie de personajes, cada cual con una profesión, cuyas habilidades específicas solo podían ser usadas por ellos en la batalla. Anteriormente se ha hablado del Jenova como la capacidad de hacer magia y que esta solo podía ser usada por descendientes de Ancianos o miembros de SOLDADO; está claro que esto se estipuló para delimitar los magos negros (posiblemente Red XIII) y blancos (obviamente Aeris) dentro del grupo. Cloud iba a ser el caballero, Barret el artillero, Tifa la monje, Cait Sith el mago azul, Yuffie la ninja, Vincent el berserker y Cid el clásico dragoon. Pero con la introducción de la materia, todo esto cambió, aunque en el juego final aún se puede captar la esencia de estas profesiones en la forma de luchar y los "límites" de los personajes.



Un trasfondo más oscuro

Aunque gracias a su ambientación podemos adivinar que el mundo de Final Fantasy VII, concretamente Midgar, es un lugar triste, injusto y distópico en cierto modo, anteriormente se pretendía enfatizar esto con una serie de detalles cuanto menos, espeluznantes. De esta forma, íbamos a conocer como Shinra consiguió hacerse con el dominio mundial, descubriendo que la compañía proveyó de armas a ambos bandos de una guerra entre "el país al que pertenecía Shinra" (al que nunca se le pone nombre) y otra nación (lo que en el juego final seguramente fue la "Guerra de Wutai"). Las circunstancias y consecuencias de este conflicto iban a tener más peso en el trasfondo de la historia de lo que tuvo finalmente.

También conoceríamos supervivientes que habrían escapado de las "escuelas de SOLDADO", terroríficas escuelas del horror en el que el duro adiestramiento militar estaría mezclado con experimentos con Mako que provocarían a la vista pública una "alta tasa de suicidios y muertes accidentales", cuando lo que realmente pasaría es que bien los candidatos morían a puñados o bien quedaban mentalmente tocados.

En el juego final conocimos las terribles consecuencias de sufrir una sobreexposición al Mako, pero antes tenía una consecuencia más, que finalmente fue desechada: iba a ser terriblemente adictivo, provocando un síndrome de abstinencia especialmente agónico. Esto tendría protagonismo en la historia, ya que Sephiroth iba a sufrir esta adicción, aunque debido a su naturaleza especial, la viviría de otra forma. Su personalidad iba a ser parecida a la de Kefka; se mostraría sanguinario y cruel a cada momento, pero su síndrome de abstinencia incrementaría esta locura todavía más, haciéndolo más perturbado. Su peligrosidad radicaba en que, a diferencia que un ser humano normal, Sephiroth podía permanecer calmado durante este trance, haciendo imposible adivinar su estado y enfatizando su sangre fría a la hora de cometer actos crueles.

La historia original fue concebida de una forma mucho más enrevesada y adulta que la que finalmente argumentó al juego. Shinra era una corporación con unos propósitos que solo entraba el convertirse en la máxima potencia mundial. Los métodos para conseguirlo dignos de la época más oscura del hombre





Clones, "Inspire", un Don Juan y una florista

Los protagonistas del juego sufrieron numerosas transformaciones en su historia personal y en sus propias personalidades. Se cambiaron nombres, se cambiaron pasados y se añadieron y quitaron multitud de personajes que les hizo pasar por un auténtico tornado de variantes hasta que finalmente acabaron tal como los conocemos.

Cloud iba a tener un carácter mucho más chulesco y desagradable, puesto que en las primeras concepciones de la historia, el personaje de Zack no existía y no sería añadido hasta más tarde. Tampoco existía el concepto actual de Jenova, y por tanto, tampoco el concepto de "Unión". De esta manera, la razón de esta personalidad radicaría en un experimento en el que se iba a tratar de conseguir un ser con las habilidades especiales de Sephiroth, pero en cuerpos adultos. Uno de los efectos secundarios de este proceso sería que, en las mentes débiles, el "espíritu de Sephiroth" prevalecería sobre la personalidad original de la persona, creando así una especie de "clon de Sephiroth" (¿no toma ahora un poco de sentido este concepto tan discutido siempre?) que podía ser controlado fácilmente por el original. De esta forma, Cloud no estaría "imitando" a Zack, sino a Sephiroth, exhibiendo de esta manera un peor carácter. Su personalidad original volvería, como en el juego final, tras el evento en la Corriente Vital, al que se le iba a añadir una dramática escena en la que Cloud moriría, siendo revivido por Tifa a través del boca a boca. Sin embargo Cloud quedó representado como un adolescente atormentado preso en un mundo que no comprende y al que no sabe cómo afrontar.

Tifa no sufrió muchos cambios en cuanto a personalidad, pero si en cuanto historia perso-



nal. En principio, tendría una cicatriz en la espalda debido a una herida recibida (provocada por Cloud) durante los eventos de Nibelheim. Esto iba a provocarle un trauma que le impediría recordar los eventos sucedidos en el pueblo, algo con un poco más de lógica que la versión final, en el que Tifa simplemente se los callaba. En otros cambios, iba a tener una conversación secreta con Aeris en la que hablarían de cómo ambas conocieron a Zack y en la que le enseñaría la foto que se hicieron en Nibelheim hace cinco años, que Tifa guardaría en un colgante. También en Nibelheim podríamos encontrar su diario, en la que sabríamos qué pensaba de Cloud en su juventud.

Aeris tampoco tuvo cambios apreciables en su personalidad inicial, pero sí de trasfondo. Su madre Ifalna iba a ser usada para crear Ancianos artificiales, siendo Sephiroth el único conseguido. Esto puede tener que ver con la posibilidad de hacer hermanos a Aeris y a Sephiroth, que los creadores barajaron en las primeras versiones de la historia. En otra vertiente, hasta la creación de Zack, Aeris iba a tener un amor platónico jamás correspondido, encarnado en un hombre misterioso que le compraba flores cada vez que la veía, sin que ella llegara a saber nunca de quien se trataba. Este hombre era Sephiroth, algo que averiguaría Cloud a través de pistas.

Red XIII iba a ser un SOLDADO. Su capacidad de entender el lenguaje humano vendría de los experimentos con Mako a los que habría sido sometido. Además podría usar magia a causa de ello. Iba a tener dos clones igual que él pero en color azul (aunque podían cambiar el color de su pelaje), llamados Cobalt 14 e Indigo 15, creados por Hojo. Tendríamos que pelear contra





ellos varias veces. En una de ellas la batalla consistiría en identificar al verdadero Red XIII entre los tres, con diversas consecuencias en el ensayo y error.

Desde su origen, se supo que Cait Sith iba a estar controlado por Reeve y que iba a ser un espía de Shinra dentro del grupo. Sin embargo siguió teniendo sus pequeñas diferencias, la más destacada, el hecho de que Reeve iba a ser un "inspire" (o inspirador), un concepto finalmente desechado, que consistía en seres humanos capaces de dotar de vida y controlar objetos inanimados. Esto le permitiría manejar mentalmente a Cait Sith (lo que habría dado explicación a una de las cuestiones más discutidas por los fans) y otras máquinas, como en una escena eliminada en la que iba a ser capaz de apagar de golpe todos los reactores de Mako. Inicialmente su arma no iba a ser un megáfono, sino un látigo o cartas de juego a modo de arma arrojadiza.

Yuffie fue sin duda el personaje con más cambios en todos los sentidos. Para empezar, iba a ser más mayor (25 años). Como no existía el concepto de "materia", Yuffie iba a ser una cazarrecompensas obsesionada con el dinero, con una finalidad parecida a la definitiva, conseguir dinero para ayudar a pagar los fuertes impuestos aduaneros que imponía Shinra. Su sistema de reclutamiento iba a ser especialmente curioso: a lo largo de la aventura encontraríamos unos posters de Se Busca reclamando a Yuffie. En cada cartel aparecería con un aspecto y edad diferentes. A la hora de encontrárnosla, bien en batalla o mientras intenta robarnos en una posada mientras el personaje duerme, su nivel y apariencia dependería del último cartel que hubiéramos visto. Quizás la esencia de esta particularidad, posi-





blemente desechada por incapacidad técnica o falta de tiempo, haya quedado reflejada en los panfletos del "Paraíso de la Tortuga". La historia de Yuffie en Wutai iba a ser más importante y con más personajes. Una gran sacerdotisa llamada Izayoi, una jovencita mimada llamada Sasame, princesa de Wutai, y una sibilina empleada de Shinra llamada Sera protagonizarían una trama sobre una conspiración para destruir la ciudad y construir un reactor sobre las ruinas. Menos frívolo que las ansias libidinosas de Don Corneo, ¿no creeis?

Si Yuffie fue la que más cambios sufrió, el piloto Cid fue sin duda el que menos. Solo se desechó su fobia al número ocho (número de tanque de oxígeno por el que tuvo que abortar el lanzamiento del cohete para salvar a Shera). También se cambió ligeramente la parte en la que el cohete despegaba hacia el meteorito. Todo iba a transcurrir igual, excepto que no existía la "materia enorme", no estaría el grupo y la escena estaría protagonizada solo por Cid y Shera.

Barret iba a ser el padre verdadero de la pequeña Marlene, y la historia de su pasado iba a ser ligeramente distinta, historia en la que el papel de Shinra como compañía despiadada quedaba mucho más patente. Shinra habría comprado las minas y el pueblo de Corel para poner a trabajar a sus habitantes en la construcción del primer reactor de Mako. Tras finalizarse, la compañía habría destruido el pueblo y matado a todo el mundo con el fin de proteger el secreto de otras compañías rivales, en vez de hacerlo a causa de una supuesta rebelión, como quedó en la versión final. Por otra parte, el personaje de Dyne iba a tener otros nombres, como Vicks o Duel.

Vincent fue el personaje cuya







personalidad dio el cambio más brusco imaginable. Su trasfondo y carácter definitivos no quedaron especificados hasta las fases finales del juego. Antes de ello, una de las muchas ideas que tuvieron para Vincent hacía que el apellido "Valentine" le quedara que ni pintado. Iba a tener tendencias donjuanescas, colmando de piropos a las féminas del grupo con actitud elegante, siendo un personaje más simpático. Antes de ser un Turco, su profesión iba a ser la de detective privado especializado en lo paranormal (tipo agente Mulder de Expediente X), con gusto por lo terrorífico. Sus servicios serían contratados por una empresa rival de Shinra, para que se infiltrara en el equipo de Hojo y averiguara el contenido de sus experimentos, un trabajo que había causado la renuncia de otros detectives por los terribles rumores que arrastraban. Vincent, atraído por el morbo, se haría pasar por periodista y entraría en los laboratorios de Hojo con la excusa de hacer un reportaje sobre su trabajo. Allí conocería a Lucrecia, la única mujer del grupo. Esta se mostraría a favor de Vincent en una discusión ética que tendría con Hojo y que le revelaría como espía. Tras ello, el profesor drogaría a Lucrecia y experimentaría con ella contra su voluntad (a diferencia del juego final, en el que se sometía voluntariamente). Vincent caería víctima de Hojo cuando este tratara de rescatarla. Como consecuencia, sería inducido al sueño y modificado para que, al enfadarse, se transformara en monstruos clásicos de terror, constituyendo su ataque límite. Vincent no sería consciente de estas transformaciones y, como nota curiosa, si seguía transformado al acabar la batalla, aparecería en el campo con esa forma, influyendo en ciertas conversaciones en escenas.

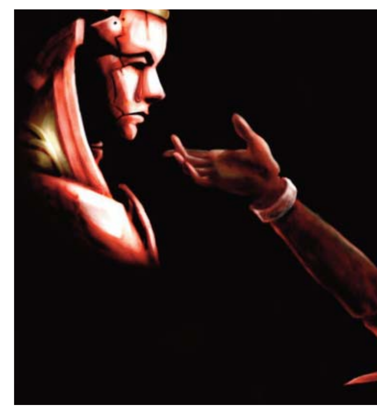




Los Cetra y los Taumaturgos

Los "Ancianos" y los humanos convivían juntos. Estos últimos se relacionaban con ellos a través del comercio o bien eran sus esclavos. Se dice que la convivencia con los Cetra permitió a algunos humanos aprender a usar la magia, y que en la actualidad, aquellos que saben usar magia de forma natural pueden ser descendientes de estos humanos. Esta clase de personas se las llamaba "taumaturgos". Cuando no existía Jenova en el argumento, la causa de su merma y desaparición fue que vivían en una gran ciudad, aniquilada por una sola noche por la magia "desintegración". Para evitar que algo así volviera a pasar, los pocos supervivientes crearon la magia "sagrado" y construyeron la "Torre Blanca" en el centro de la ciudad desintegrada, donde un Anciano podía aprender a invocarla para defenderse de magias igualmente poderosas, como "meteorito". Es posible que la Torre Blanca fuera la antecesora del Templo de los Ancianos en el juego final.

Los taumaturgos pueden hacer magia, pero también tienen la habilidad de sentirse entre sí por empatía. Los Turcos estarían especializados en encontrar taumaturgos por este sistema, lo que hace pensar que ellos mismos fueran taumaturgos o que bien hubieran conseguido esta habilidad por medios artificiales.







El hombre de la Capa Negra



Aquellos que conozcan la banda sonora del juego recordarán un tema llamado “Chasing the Black-caped man” (“Siguiendo al hombre de la capa negra”). El argumento jugaba con la confusión que se podía producir entre Sephiroth, que vestía de negro, y una serie de figuras tatuadas con números que deambulaban por el mundo envueltas en una capa, también negra. Estos personajes, en principio, iban a estar encarnados por uno solo, un misterioso ser que aparecería en determinados momentos de la historia. Los protagonistas creerían que perseguían a Sephiroth, pero la verdadera identidad del personaje sería Jenova, que en cada encuentro dejaría atrás partes de su cuerpo a las que el grupo tendría que enfrentarse.

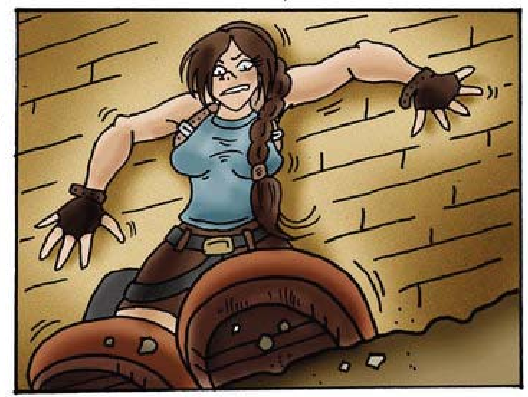
Esto no sería muy distinto del juego original, en el que cada aparición de Sephiroth, que en realidad se trata del cuerpo de Jenova transformado en él, lleva a una batalla contra partes de Jenova. Aunque en la versión anterior, habría cinco encuentros en vez de tres, y los monstruos resultantes llevarían el nombre de partes del cuerpo, como “Jenova: brazo derecho”, para hacer más evidente su identidad. ¿Se referiría la canción a este personaje o a sus versiones posteriores?

TSUKUYOMI
cedido por pixfans.com

Una nueva forma de ver la historia

Tras conocer todas estas anteriores versiones, es posible que ahora veáis el argumento desde otra perspectiva. Incluso que consigáis entenderlo más. Resulta especialmente curioso como los creadores intentaron hacer una versión de la historia más mascada y menos complicada, con conceptos más clásicos. ¿Cuántos de vosotros hubierais preferido la anterior personalidad de Vincent, la posibilidad de ver a Yuffie con diferentes apariencias o ver a Aeris asesinada por la persona que amaba?









Lara Croft sigue ahi?
errr me temo que si
cuando le mencionarás lo de los "zapatos guia"?
todo a su debido tiempo
Pepo'12



JUEGANDO

BY TREVERON

¿SABES? EL OTRO DÍA PARTICIPÉ EN UN TORNEO DE STREET FIGHTER IV



¡DECENAS DE PERSONAJES! ¡¡DECENAS!! Y CASI TODOS LLEVABAN AL DICHOSO RYU!



MIRA QUE HAY QUE SE CUTRE Y POCO ORIGINAL... TODO EL TORNEO NO FUE MÁS QUE UN FESTIVAL DE "HADOKENS" UNO TRAS OTRO...



¿Y QUÉ PERSONAJE DICES QUE LLEVABA EL QUE TE GANÓ EN LA PRIMERA RONDA?





QUE TE JOD**N...

http://treveronsparadox.blogspot.com

Golden Sun a fondo



Con la llegada del verano siempre procuro cumplir la sana y divertida tradición de recuperar juegos olvidados de lo más profundo de mis cajones y estanterías para rejugarlos o conseguir en ellos objetivos aún por cumplir

Y este año los afortunados han sido la saga completa de RPG del estudio Camelot, integrada por Golden Sun, Golden Sun: the Lost Age/la Edad Perdida (estos dos de Game Boy Advance) y Golden Sun: Dark Dawn/Oscuro Amancer (de DS), saga de la que me considero un adepto al 200% (nótese el chiste) y por la que siempre he tenido un cariño especial, desde el día 1 de su historia.

Llevo ya varias semanas de juego a los títulos, en los que he vuelto a comenzar de cero. Y esta experiencia me está sirviendo para encontrarme con cosas que me resultan del todo sorprendentes. Para empezar, aunque ya conozco de sobra casi todo lo que ocurre (el rejugar también me ha dado oportunidad para ver cosas que no pude en otras partidas anteriores), el juego no me resulta para nada aburrido: revivir cada momento es tan placentero o incluso más que jugarlos por primera vez. Claro que, para mi, estos títulos tienen un significado especial, pero no deja de sorprenderme el hecho de que puedo seguir disfrutándolos, aunque sea la quinta o sexta vez que los repito (caso del primer Golden Sun).

Otra cosa sorprendente es la fidelidad a sus principios que tiene el estudio desarrollador. Antes de escribir esto que leéis estuve subiendo de niveles a los protagonistas de la primera entrega y luego me fui a conseguir la Máscara Solar y el Zafiro Real en la tercera entrega. Si bien separa casi una década a ambos títulos (el primero es del 2002 y el segundo del 2011) la verdad es que casi en ningún momento noto que estoy jugando a un juego distinto (obviando la frontera gráfica, claro está). Las mecánicas son exactamente las mismas y divierten exactamente igual. Supongo que, en este aspecto, el que la plantilla de Camelot se haya mantenido prácticamente igual desde sus primeros días (en SEGA, con la franquicia Shining Force) tal vez sea parte de este "milagro", aunque sea cierto también que la inamovilidad no es algo del todo bueno en esta industria.

Ahora con la sequía propia de los lanzamientos estivales, es una buena oportunidad de jugar aquellos clásicos. Os recomendamos Golden Sun

Todas estas cosas me hacen preguntarme que tenía Golden Sun para haberse convertido en el RPG favorito de muchos jugadores como yo y haberse asentado en la memoria de una forma más o menos firme, frente a gigantes como Final Fantasy o Dragon Quest. Pensadlo, Golden Sun era un RPG corto, facilón, con una historia más o menos típica (pero magníficamente hilada) y muy pocos personajes, nada que ver con la interminable ristra de obras del doble estudio Square-Enix, dotados de una dificultad retadora, una longitud de juego enorme e historias y personajes que han marcado la industria, que podrían haber hundido a Camelot en la miseria y, sin embargo, no fue así. ¿Cómo ocurrió esto?

En mi opinión, queridos lectores, es porque Golden Sun tenía asumido, simplemente, que era una "ópera jugable". Tal vez algunos recordaréis el spot del primer Golden Sun. Una sala de conciertos que, de repente, se veía inundada de monstruos a ritmo de "In the Hall of the Mountain King" de Grieg. ¿Qué sentido tenía esto con el juego? A primera vista ninguno, pero, a mi modo de ver, tal vez era precisamente eso lo que estaba planteando Camelot con su entrega.

Golden Sun es un escenario de teatro jugable. Basta ver los combates: los ataques son más espectáculo que utilidad. Y todo esos "efectos especiales" pasan maravillosamente por delante de nuestros ojos, a ritmo de la magnífica BSO dirigida por Motoi Sakuraba, compositor oficial de la saga (y del estudio) y uno de los más respetados dentro del mundillo musical de Nintendo, al cual también se le recuerda por sus trabajillos sueltos en la serie Super Smash Brothers o la

A pesar de su aparente simpleza, Golden Sun mantuvo el tipo frente a las grandes apuestas de JRPG de la época. Sin ser ni tan largo ni tan profundo, supo estar a la altura





Casi todo en el título está enfocado a la espectacularidad. Es una ópera jugable al que le acompañaba de una forma muy acertada su excelente BSO. Fue en su momento el mejor título para GBA. La Edad Perdida, su secuela, se limitó a seguir el camino marcado por el original. Sin salirse mucho del guión, volvió a ser un éxito y un juego redondo para aquella portátil

música del Tales of Symphonia, primero de la famosa saga de Namco.

Si a esto le añadimos que Golden Sun superaba gráficamente a cualquier otro juego de portátil en su época tenemos ya el secreto del éxito. Luego, simplemente, le añadimos su "continuación lógica" (Golden Sun: la Edad Perdida) y listo, hacemos de Golden Sun "algo más que un juego", como decía de él la Nintendo Acción en su sección de catálogo.

Bueno, tenemos lo que fue, pero... ¿Qué es ahora? La tercera entrega de la saga, aparecida tarde y sin apenas bombo ha dejado diversidad de opiniones. Los hay que opinan que no hace justicia a los primeros títulos y los hay también que lo consideran su favorito (también los hay que han empezado esta saga por este título concreto). Yo, personalmente, no me dejó con buen gusto la primera vez que lo jugué aunque, ahora que lo estoy repitiendo, empieza a atraparme. Más que nada porque ahora he conseguido en él la facilidad con la que me muevo en los otros dos (la tercera entrega es mucho más estricta si tu objetivo es el 100%) y porque veo que, como los otros dos, es otra "ópera jugable" (con Motoi Sakuraba de fondo de nuevo). Por ello le doy mi aprobado, pero necesitará otra "continuación lógica" (¿Acaso en 3DS?) si quiere ser una obra completa, porque lo cierto es que deja con ganas de más (cosa típica del estudio, basta ver la primera entrega).

Por ahora Camelot no ha utilizado el E3 de este año para anunciar un cuarto juego. Sólo en una entrevista a Hiroyuki Takahashi, líder del equipo, se comentó lo mismo que para la tercera entrega cuando aún estaba por salir: que lo harían si los fans quieren y que necesitarían tiempo. Esperemos que, al menos, si deciden hacerlo no se tiren 6 años otra vez para sacar otro título.

Con suerte los secretos del Templo Sonne volverán a abrirse ante nosotros. Pero, por ahora, toca esperar. ¿Y qué mejor que hacerlo jugando? A mí estos RPG siguen divirtiéndome casi como el primer día o incluso más. Y eso, queridos lectores, no puede hacerlo cualquier juego.

Pablo Franco
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

El poder de un número

En una charla que tuvimos con David Sanz, director de la difunta revista de videojuegos Marca Player, para Proyecto Cromatic, sacamos un tema peliagudo para cualquier revista, tanto física como online que analice juegos: la nota

El debate de si finalizar o no, un análisis calificándolo con una nota, está a la orden del día. Con cada análisis existen críticas, para bien o para mal. Pero hay que tener en cuenta que un análisis es una valoración subjetiva que un redactor expone en un texto, acompañándolo de una nota. Las revistas defienden la implementación de una nota con que es un factor que favorece a que, con un simple vistazo, un lector pueda tener una idea de la calidad del título consultado. Con esta definición, dejan a un lado el texto, que es la causa de la nota puesta, y elevan la consecuencia a factor determinante. Pero hay un factor más importante que no un simple vistazo. Ese numerito es el dato que las compañías más valoran dentro de un análisis. Y por eso, la web www.metacritic.com es un punto clave dentro de esta industria. Parece que exagero, pero no más lejos de la realidad: un número puede afectar a la industria del videojuego.

Para quien no la conozca, Metacritic es una web dedicada a recoger las notas que las webs o revistas más importantes del sector videojueguil (en nuestro caso) le ponen en los análisis al juego de turno. Esta web recoge esas notas y hace una media de las calificaciones para aplicárselas al juego en cuestión. Existe otro apartado dedicado a la nota que los usuarios pueden poner a un juego, pero ese aspecto del blog es carne de troll. Mejor obviadla. Viéndolo de este modo, puede parecer lógico que el que tenga mejor media es porque es mejor juego que otro. Puede. Como dato, el juego mejor valorado desde que existe la web, es Grand Theft Auto IV, con un 98, en el año 2008. Pero también vemos como un Tony Hawk's Pro Skater 3 de PlayStation 2, está colocado como el cuarto juego con la mejor nota media. Ahí queda el dato.

Al parecer, las empresas buscan en esa web la media que se le atribuye a sus juegos y hacerla escudo de la bandera que ondearán (si la nota les conviene...) a los cuatro vientos. Con esta cifra,

Se ha llegado a un punto en el que el texto que acompaña al número es algo secundario. Este número puede ser la sentencia de muerte para un juego



alardean de juego o ni siquiera la mencionan cuando no le es favorable para sus intereses. Los de marketing ya se encargarán de darle uso a la media para vender el juego. Tener una buena media en Metacritic, entonces, es síntoma de que los medios del sector han valorado bien a tu juego. Así que vemos como las compañías dependen de la nota que un redactor le coloca a su juego para poder hacer marketing con ella. La cifra ha llegado a tener tanta importancia que hasta las propias distribuidoras piden, de manera muy sutil, que se le debe poner nota a los juegos en los análisis.

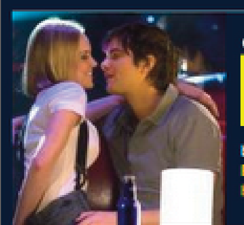
La vinculación económica existente entre una web especializada del sector, con un alto número de lectores, y las compañías (distribuidoras principalmente), crea una simbiosis que debe perdurar para que la relación funcione. Recordemos que el mundo de los videojuegos es un negocio, y los simbiontes mencionados, deben y necesitan que el camino sea ancho y sin obstáculos para que puedan circular por él, agarrados de la mano. Por una parte, las distribuidoras ofrecen a las revistas promos de sus juegos para que estos puedan elaborar sus respectivos análisis. Por parte de la revista, el redactor de turno escribe un texto exponiendo sus impresiones y sus valoraciones, sabiendo que la cifra que le casque será el valor que las compañías tendrán en mayor cuenta. No es de esperar que alguien de las distribuidoras influya en la

Grand Theft Auto IV es el juego que goza de una mayor puntuación en la web Metacritic. Desde 2008 sigue mirando desde el trono que dictamina su 98. Ahora se abre otro debate: ¿Es el mejor juego de la historia? Eso sería muy subjetivo. Pero lo que es cuantificable es que al menos sí es el que mejores puntuaciones ha recogido

Metacritic se ha convertido en el centro de la red de todo lo concerniente a notas. Aunque el punto que nos interesa es de los juegos, las medias se extienden a programas de televisión, series, álbumes musicales y películas. El mejor filme lo comparten El Padrino, Lawrence de Arabia y El Mago de Oz. El mejor álbum musical es Graceland, de Paul Simon. La mejor serie se la lleva la quinta temporada de Breaking Bad. Pero esta sección se ha estrenado ahora

21

Columbia Pictures (Sony)



Critics:
48 Mixed or average reviews
metascore out of 100
based on 29 reviews
Read critic reviews
How did we calculate this?

Users:
6.3 out of 10
based on 34 votes
Read user comments
Rate this movie

MPAA RATING: PG-13 for some violence, and sexual content including partial nudity

Starring Jim Sturgess, Kate Bosworth, Laurence Fishburne, Kevin Spacey, Liza Lapira, Josh Gad, Aaron Yoo, and Sam Golzari

Also On The Web
Internet Movie Database
View The Trailer
Official Studio Site

Ben Campbell is a shy, brilliant MIT student who, needing to pay school tuition, finds the answers in the cards. He is recruited to join a group of the school's most gifted students that heads to Vegas every weekend armed with fake identities and the know-how to turn the odds at blackjack in their favor. With unorthodox math professor and stats genius Micky Rosa leading the way, they crack the code. By counting cards and employing an intricate system of signals, the team can beat the casinos big-time. Seduced by the money, the Vegas lifestyle, and his smart and sexy teammate, Jill Taylor (Kate Bosworth), Ben begins to push the limits. Though counting cards isn't illegal, the stakes are high, and the challenge becomes not only keeping the numbers straight, but staying one step ahead of the casinos' menacing enforcer, Cole Williams. (Columbia Pictures)

revista de algún modo, para que la nota sea más benévola para que la simbiosis fluya. Poco o mucho, esta influencia existe, ya que uno de los mecanismos que inicia el arranque del motor de ventas de un juego, empieza por esos análisis y su inseparable nota. La publicidad que da una buena nota es crucial para que el juego se venda a mayor o menor medida. Vemos en este punto como la figura del redactor encargado de dar sus impresiones del juego, puede verse distorsionada hasta cierto grado, para favorecer intereses. Entonces, ¿hasta qué punto es subjetivo el análisis de un redactor? Depende de la transparencia de la revista y de sus ideales. Por esa influencia de agentes externos a la hora de valorar un juego, y como consecuencia, y sin generalizar, han contribuido que la credibilidad, a la hora de analizar, de una revista, se vea mermada hasta el punto de dejar de creerse los textos responsables de la nota. Esto ha favorecido a medios independientes que exponen sus opiniones subjetivas sin que puedan verse influenciados. Medios como páginas independientes, blogs personales o podcast independientes de videojuegos, cada vez tienen más peso a la hora de ser elegido por el usuario para informarse sobre algún producto.

Entonces, ¿es necesario ponerle nota a un análisis de un juego? A nivel de revista o medio del sector, que tenga un cierto número de lectores diarios habituales, y que viva de la industria, sí. Me atrevería a decir que si un medio quiere seguir con la simbiosis, debe ponerle nota, y con cuidado.

Como conclusión, Metacritic se ha vuelto en un factor determinante dentro de la industria del videojuego, llegando a influir directamente en las valoraciones que un medio informativo importante pueda dar a un título cualquiera.

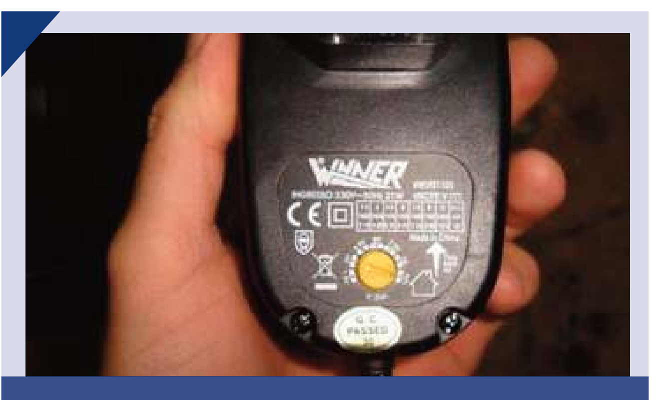
Jesús Martínez
cedido por
PROYECTO CROMATIC

Por mucho que se quiera negar, el peso de la nota es muy significativo. Ningún medio con cierto nombre en el sector puede prescindir de ella

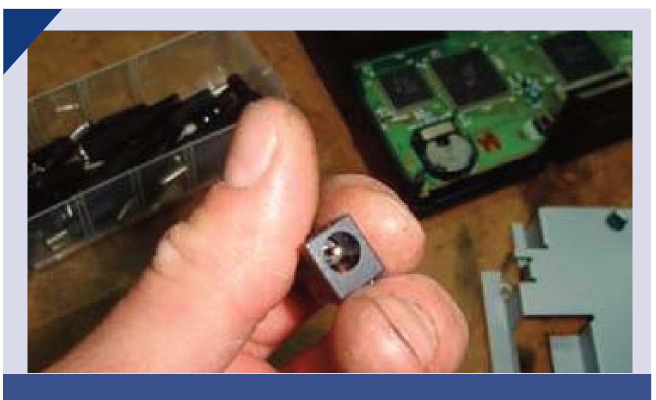


Cambiar la pila a una vieja SEGA Saturn

Una tarea tan sencilla, y que sin embargo puede acarrear numerosos dolores de cabeza. Aquí os damos la solución perfecta



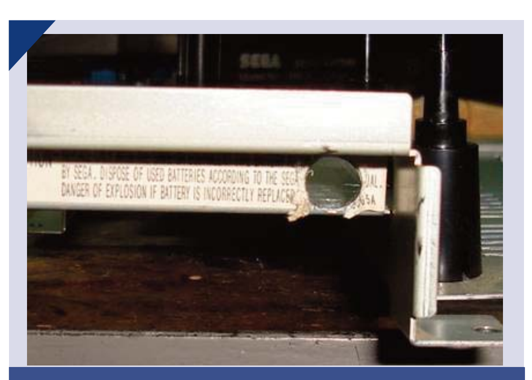
Con un adaptador genérico a 12V que encontremos en los chinos nos vale. Casi todos ya incorporan la posición para limitarlo a 3V



El conector hembra es la otra parte fundamental del invento. Apenas supone unos pocos centimos en cualquier tienda de electrónica

Si os dicen que vuestra máquina necesita una pila nueva, a buen seguro muchos de vosotros no veríais en esto una tarea farragosa. Un simple destornillador, localizar la plaquita que esconde la pila y sustituirla. Bueno, pues en el caso de nuestra pequeña, la tarea es como indica la teoría, pero la práctica puede volverse mucho más farragosa ya que si en algún momento la memoria que gestiona los saves deja de recibir alimentación, vamos a perder de forma irremediable todas nuestras partidas guardadas. Y si a eso añadimos que las pilas no duran precisamente mucho, cada dos años podemos encontrarnos con la sorpresa de ver como todos nuestros avances se han ido al limbo.

Así que como buen departamente de I+D, localizado el problema, en Briconsola nos pusimos manos a la obra para encontrar una solución barata y efectiva que nos permitiera no solo sustituir la pila en un momento concreto, sino dejar todo preparado para los que se pudieran producir en el futuro. La receta es simple, tan solo necesitamos un adaptador de corriente capaz de sacar 3V, un conector hembra, un par de cables, un pequeño soldador de estaño y un taladro con su correspondiente broca del mismo diámetro que nuestro conector. Eso y un poco de tiempo para la faena.



Desmontamos la fuente de alimentación y sacamos la chapa refrigeradora para poder hacer en ella el agujero para el conector



Si lo hacéis así, no hay peligro de dañar ningún componente vital de la máquina con el taladro

Con el agujero ya hecho, colocamos el conector en él y lo fijamos con un poco de silicona o cualquier adhesivo no corrosivo. Desde él debemos tirar los cables conectores hacia el interior de la máquina respetando en todo momento la polaridad de nuestro adaptador de corriente



Por comodidad, el polo positivo lo podemos coger de la misma pared donde está ubicada la pila. Sin embargo coger el polo negativo de la misma puede resultar un trabajo más engorroso. Podemos soldar el cable negativo al punto indicado en el esquema y situado en la placa base



Esta es la posición final con todo ya cerrado y colocado en su posición. Arriba a la derecha podéis ver el conector hembra



Conectamos a la red y ya podemos sustituir nuestra pila sin ningún miedo. Nuestras partidas están a salvo

porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652